

RAE

1. **TIPO DE DOCUMENTO:** Trabajo de grado para optar el título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA
2. **TÍTULO:** DISEÑO DE UNA PROPUESTA PARA CREAR UN ESPACIO LÚDICO-PEDAGÓGICO QUE PERMITA FORTALECER EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL MUNICIPIO DE CHÍA.
3. **AUTORES:** Fanny Cristancho Galán, Nubia Sastre Tovar, Rosa Velandia Lizarazo.
4. **LUGAR:** Chía- Cundinamarca
5. **FECHA:** Junio de 2012.
6. **PALABRAS CLAVE:** Infancia, Desarrollo Integral, Cultura, Juego, Lúdica
7. **DESCRIPCION DEL TRABAJO:** el objetivo principal de este proyecto es diseñar una propuesta para la creación de un espacio donde este implícito el juego y la participación en actividades lúdico pedagógicas para favorecer el desarrollo integral de los niños y las niñas de los 0 a los 8 años a través del reconocimiento de la cultura de Chía.
8. **LINEAS DE INVESTIGACIÓN:** Línea de investigación de la USB “Antropología Pedagógica y Desarrollo Humano”
9. **FUENTES CONSULTADAS:** Ausubel, D. & Sullivan, E (1991). El desarrollo Infantil, Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos. México: Paidós. Bruner, J & Palacios, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación. Madrid: Ediciones Morata. Dinello, R. (2004). Ludotecas ludo creativas. Bogotá: Magisterio. Hernández, R. Collado, C. Baptista, L (2006). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill. García, A. (2002). Tratamiento y análisis de la documentación. La Habana: selección de lecturas. Jiménez, C. (1996). La lúdica como experiencia cultural. Bogotá: Magisterio. Palacios, J (2.000) Relaciones familia-escuela. Madrid: Alianza. Piaget, J (1979) El mecanismo del desarrollo mental. Barcelona: Editorial Nacional. Vigotsky, L. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona Crítica.
10. **CONTENIDOS:** El desarrollo infantil es considerado un proceso de reorganizaciones, avances y retrocesos el cual no inicia desde cero y no tiene una etapa final. Bajo esta definición se abordaran los aspectos Cognitivo, Corporal y Emocional articulados desde el juego, la lúdica y la familia. *El juego* es una necesidad básica en el desarrollo integral del ser humano, los niños y las niñas desarrollan sus aptitudes físicas, la imaginación, la creatividad, sus capacidades intelectuales, destrezas, afianzan sus lazos familiares y sociales, aspectos trascendentales necesarios para los niño y las niñas quienes se están formando como personas de la sociedad. La *lúdica* hace parte del desarrollo de todos los seres humanos, está hace alusión a la capacidad y necesidad que tiene el ser humano para comunicarse, sentir y expresar todos sus sentimientos y emociones. *La familia* constituye uno de los ejes fundamentales en la sociedad, esta es considerada como uno los agentes primarios responsables de la formación de los niños y las niñas ya que es el escenario donde se construyen valores y principios los cuales serán la base en los procesos de socialización del individuo. La *cultura* como reconocimiento de las raíces indígenas del territorio, la familia Chibcha fue una de las culturas más resaltadas del departamento de Cundinamarca en la cual sobresalió la cultura Muisca en el municipio de Chía.
11. **METODOLOGIA:** El diseño de la investigación abordada es de corte cualitativo de tipo exploratorio, las principales técnicas e instrumentos empleados en este proyecto son la encuesta y el análisis documental.
12. **CONCLUSIONES:** El diseño de esta propuesta busca involucrar a la familia, comunidad en la concientización acerca de la importancia del juego, la lúdica, la cultura como parte fundamental en el desarrollo de los niños y niñas de 0 a los 8 años, a la vez afianzar vínculos en actividades conjunto. La primera infancia es una edad determinante en el desarrollo de los niños y niñas, es la etapa en la que se les facilita el aprendizaje, por esta razón se hace importante afianzar sus habilidades y destrezas a través de experiencias lúdico- pedagógicas que permitan favorecer su proceso de desarrollo a nivel cognitivo, socio-afectivo, corporal y comunicativo. A partir de la propuesta de un espacio lúdico-pedagógico se abre la oportunidad de reconocer la cultura propia del municipio, a través del juego y la lúdica como elementos dinamizadores en la formación integral de los niños y niñas de 0 a 8 años del municipio de Chía.

Diseño de una propuesta para crear un espacio lúdico-pedagógico que permita fortalecer el desarrollo integral de los niños y las niñas del municipio de Chía.

**CRISTANCHO GALAN FANNY
SASTRE TOVAR NUBIA
VELANDIA LIZARAZO ROSA**

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LIC. EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA
BOGOTA, D.C.
JUNIO 2012.**

Diseño de una propuesta para crear un espacio lúdico-pedagógico que permita fortalecer el desarrollo integral de los niños y las niñas del municipio de Chía.

**CRISTANCHO GALAN FANNY
SASTRE TOVAR NUBIA
VELANDIA LIZARAZO ROSA**

**Trabajo presentado como requisito parcial para optar el título de profesional
Licenciado en educación para la primera Infancia**

Asesora:

Lic. Johanna Alexandra Quiroga Carreño

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LIC. EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA
BOGOTA, D.C.
Junio 2012.**

1. Identificación del proyecto

1.1. Título del proyecto: Creación de un espacio lúdico-Pedagógico que permita fortalecer el desarrollo integral de los niños y las niñas del municipio de Chía.

1.2. Facultad y programa en la que se inscribe el proyecto: Facultad de Educación, Programa de Licenciatura en Educación para la Primera Infancia.

1.3. Grupo de Investigación: Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía (TAEPE)

1.4. Línea de Investigación Institucional: Antropología Pedagógica y Desarrollo Humano.

1.5. Temática de estudio: Lúdica

1.6. Director del Proyecto: Johanna Alexandra Quiroga Carreño

1.7. Estudiantes Investigadoras: Fanny Cristancho Galán- Nubia Sastre Tovar- Rosa Velandia Lizarazo.

1.8. Lugar de desarrollo del Proyecto: Municipio Chía-Cundinamarca.

1.9. Palabras claves: infancia, desarrollo integral, cultura, juego, lúdica, familia, espacio itinerante.

Tabla de Contenido

	Pág.
1. Identificación del proyecto.....	4
2. Resumen.....	7
3. Introducción.....	8
4. Descripción del Proyecto.....	8
4.1 Planteamiento del problema.....	8
4.2 <i>Objetivo general</i>	11
4.3 <i>Objetivos específicos</i>	11
5. Justificación.....	12
6. Marco Referencia.....	13
6.1 <i>Marco Contextual</i>	13
7. Marco Teórico.....	17
7.1 <i>Desarrollo de la Primera Infancia (de los 0 a los 8 años)</i>	17
7.1.1 <i>Aspecto cognitivo</i>	18
7.1.2 <i>Aspecto corporal</i>	21
7.1.3 <i>Aspecto emocional</i>	23
7.2 <i>El juego una actividad propia e inherente de la Primera Infancia</i> ...	24
7.2.1 <i>Evolución del juego durante el desarrollo infantil</i>	26
7.2.2 <i>Aportes del juego en el desarrollo de la Primera Infancia</i>	30
7.3 <i>Universo lúdico para la Primera Infancia</i>	32
7.4 <i>Importancia de la familia en el desarrollo infantil</i>	35
7.5 <i>Reconociendo la historia de Chía</i>	36
8. <i>Marco Metodológico</i>	42
8.1 <i>Diseño Metodológico</i>	42
8.2 <i>Tipo de investigación</i>	42
8.3 <i>Población y muestra</i>	43

8.4 Instrumentos de la investigación.....	45
8.5 Fases de la investigación.....	46
8.6 Categorías de análisis y resultados.....	46
9. Diseño de la propuesta.....	65
9.1 El por qué y para qué de la propuesta.....	65
9.2 Esquema.....	69
9.3 Espacios interactivo-pedagógico I.....	70
9.4 Espacios interactivo-pedagógico II.....	72
9.5 Espacios interactivo-pedagógico III.....	74
9.6 Espacios interactivo-pedagógico IV.....	76
9.7 Metodología de la Propuesta.....	78
10. Conclusiones.....	81
11. Recomendaciones.....	83
12. Bibliografía.....	84
13. Anexos.....	88
13.1 Instrumento.....	88
13.2 Cartas de validación del instrumento.....	90
13.3 Replica a escala diseño de la propuesta.....	94

2. Resumen

El presente proyecto de investigación, parte de algunas problemáticas en la comunidad del municipio de Chía evidenciadas en la falta de espacios lúdico-pedagógicos, la apropiación de la cultura habitual del entorno social, la falta de tiempo de los padres para compartir con sus hijos debido a la rutina del trabajo, las labores del hogar, compromisos y diferentes responsabilidades han ocasionando que la actividad lúdica de los niños y las niñas de dicho municipio haya perdido su esencia y razón de ser. Ante esto se plantea el diseño de una propuesta para la creación de un espacio donde esté implícito el juego y la participación en actividades lúdicas pedagógica, para favorecer el desarrollo integral de los niños y las niñas entre los 0 y los 8 años y a su vez se apunte a la transformación de la realidad en lo social, cultural desde un aprendizaje significativo, donde se comparta e interactúe con los demás, intercambiando y expresando emociones, sentimientos, pensamientos que busque propender por el reconocimiento de la cultura de Chía.

El diseño de la investigación abordada, es de corte cualitativo de tipo exploratorio. Las principales técnicas e instrumentos empleados en este proyecto son la encuesta y el análisis documental. La muestra de la población del estudio, la constituyen habitantes del municipio cuyas edades oscilan entre los 30 y 90 años, pertenecientes a los estratos socioeconómicos 1 a 4, cuyas familias están constituidas de manera monoparental, biparental, y extensa.

3. Introducción

El proyecto de investigación, tiene como propósito diseñar una propuesta lúdica pedagógica en la que se favorezca el desarrollo integral de niños y niñas de 0 a 8 años en el municipio de Chía. Según indagaciones realizadas en la comunidad, esta cuenta con programas que ofrece la Alcaldía subdivididos en diferentes sectores, donde no se hace evidente la participación de padres debido a la falta de tiempo por la rutina de trabajo, las labores del hogar y demás compromisos. Otro de los factores que dan origen a esta problemática es la gestión que realiza la Secretaria de Educación, quien provee a las instituciones públicas con pequeñas partes de material didáctico. En consecuencia, se busca reconocer la cultura del municipio de Chía, a través de este espacio donde se vincule la familia y demás miembros que contribuyan en la formación de los niños y las niñas.

4. Descripción del Proyecto.

4.1 Planteamiento del Problema.

En la comunidad de Chía se ha detectado la falta de espacios lúdico-pedagógicos que permitan un adecuado desarrollo integral y cultural de los niños y las niñas. El municipio cuenta en la parte recreacional, con parques entre ellos (Río Frío, La Casona, El Campincito); dichos espacios presentan mayor afluencia los fines de semana por parte de los niños, padres y demás miembros de la comunidad ya que entre semana debido a la falta de tiempo por la rutina del trabajo, las labores

del hogar, los compromisos y las diferentes responsabilidades han sido una de las causas principales para que los padres no compartan tiempo y disfruten de las actividades que se proponen en compañía de sus hijos.

En el aspecto pedagógico la Alcaldía de Chía por medio de la casa de la cultura ofrece el curso de música, el cual se encuentra diseñado en dos módulos: iniciación musical para niños de 5 a 7 años, semillero musical para niños de 7 a 12 años; por otra parte se encuentra el curso de artes escénicas ofrece baby ballet para niños de 3 a 5 años, ballet clásico para niños de 6 años en adelante, danza folclórica nacional para niños desde los 5 años, jóvenes, adultos y adultos mayores, danza rumba y contemporánea para jóvenes, adultos y adultos mayores, yoga para niños, jóvenes, adultos y adultos mayores, teatro para niños, jóvenes y adultos, formación actoral y expresión corporal. El Programa de artes plásticas ofrece dibujo para niños, taller integral de dibujo y pintura al óleo, acuarelas para jóvenes, adultos y adultos mayores, cerámica para niños jóvenes, adultos, adultos mayores, modelado en cerámica, estudio de la figura humana, laboratorio artístico de dibujo y expresión artística.

Otro de los escenarios que contribuyen a la educación en el municipio de Chía, son los diferentes programas lúdicos que ofrece el Instituto de Recreación y Deporte a través de su escuela de formación deportiva con programas de (atletismo, patinaje, macrogimnasia, porras, baloncesto, vóleibol, taekondo, ajedrez, ciclismo, fútbol, tenis de mesa, karate, fútbol, de salón, bicicrós, ciclomontañismo, tenis de campo.

Como se afirma en los párrafos anteriores, se establece que existen espacios que promueven el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas, pero no son suficientes para la educación extraescolar, por ello se hace necesario la creación de un espacio dinámico de interacción donde los niños, niñas, padres de familia y demás miembros de la comunidad aprendan a compartir, socializar, respetar, tolerar, desarrollar el pensamiento creativo, la psicomotricidad, las capacidades comunicativas a través de actividades lúdicas, artísticas que involucren a la comunidad en general.

Dentro de las indagaciones realizadas se encontró que en la actualidad la alcaldía municipal lidera un taller artesanal ubicado en la vereda de Fonqueta, en el cual participan solo mujeres quienes realizan bordado de figuras coloridas, poéticas y evocadas en la alegre herencia Muisca, dejando evidenciar la no participación e involucramiento de la niñez en estas actividades artísticas y culturales propias de la región.

Otro de los hechos encontrados es que la Secretaria de Educación del municipio suministra a los colegios elementos para las ludotecas, se encuentra que estos son distribuidos en pequeñas partes en diferentes instituciones educativas. Teniendo en cuenta lo expuesto, este hecho desvirtúa lo que en realidad es la ludoteca llevando a evidenciar que no hay un concepto claro respecto a la función de este espacio y la importancia que representa en el desarrollo integral de los niños y las niñas del municipio.

Pregunta Problematicadora.

¿Cómo diseñar la propuesta de un espacio que permita el desarrollo integral de los niños y las niñas entre los 0 y los 8 años del municipio de Chía promoviendo el reconocimiento de la cultura a través del juego y la participación en actividades lúdicas con sentido pedagógico?

4.2. Objetivo General.

Diseñar una propuesta para la creación de un espacio lúdico-pedagógico donde esté implícito el juego y la participación en actividades significativas que favorezcan el desarrollo integral de los niños y las niñas entre los 0 y los 8 años, a través del reconocimiento de la cultura de Chía.

4.3. Objetivos Específicos.

- Identificar los elementos a la luz de la teoría, que permiten el desarrollo integral de los niños y las niñas de 0 a 8 años, desde la creación de la propuesta.
- Reconocer las diferentes características que tiene el juego en los primeros años de vida de los niños y las niñas, a la luz de la teoría para despertar la fantasía y la imaginación, desde la creación de la propuesta.
 - Crear en el municipio de Chía, un espacio donde se reconozca la herencia cultural a partir de: las danzas folclóricas, teatro, artes plásticas y musicales, narrativa (mitos y leyendas).

- Ofrecer a los niños, las niñas, las familias y la comunidad un espacio de encuentro en el cual a partir del juego, puedan desarrollar diferentes actividades lúdicas pedagógicas, las cuales favorezcan los procesos de socialización, aprendizaje significativo y participación.

5. Justificación.

Toda acción educativa que se lleve a cabo debe tener en cuenta las áreas del desarrollo de los niños y niñas a nivel socio afectivo - ético- cognitivo- comunicativo, corporal y espiritual necesarios para desenvolvimiento en la sociedad. A pesar de este reconocimiento, muchas instituciones en la actualidad no tienen presente este desarrollo, el cual es considerado relevante en la formación de los niños y las niñas, se continúan implementando métodos tradicionales, por otra parte, se observa la fragmentación en los procesos que se llevan a cabo con los niños donde se deja de lado la importancia de fortalecer los vínculos entre padres y demás adultos que contribuyen a su crianza y aquellos aspectos culturales que caracterizan a las personas como miembros de una comunidad.

Respecto a lo anterior se pretende crear un espacio que pueda ser adaptado a las necesidades e intereses del contexto, ofreciendo las herramientas necesarias que contribuyan en su formación en cuanto a espacios, materiales, afianzamiento en las relaciones familiares y costumbres que caracterizan al municipio de Chía, entre ellas la agricultura representada en el maíz, considerado como fuente inagotable de

vida, la herencia cultural, las danzas, teatro, artes plásticas, narrativa (mitos y leyendas) los cuales conforman una parte importante del municipio.

Es de resaltar que el territorio es factor necesario para la recuperación del fortalecimiento de la propia identidad de las personas que hacen parte de este, en el cual se crean, símbolos sociales donde se llevan a cabo procesos cognitivos y de socialización por tal razón se debe tener en cuenta la infancia quienes son el futuro del país.

Por consiguiente, la finalidad de este proyecto es integrar lo lúdico y lo pedagógico desde el diseño de un espacio que permita favorecer la integración de la familia y la comunidad a partir de la vivencia de experiencias significativas donde se comparta y construya conocimiento con otros desde el juego, la recreación, la lúdica a través del reconocimiento de la cultura teniendo en cuenta los valores y principios que caracterizan a los habitantes del municipio de Chía.

6. Marco de Referencia.

6.1 Marco Contextual.

El rastreo investigativo realizado en algunas universidades presentó resultados de la creación y propuestas de diseños de ludotecas. En la Universidad De San Buenaventura se encontraron tres investigaciones, la primera desarrollada en el año 2.000, presentó como temática la propuesta para la creación de una

ludoteca escolar, dicha investigación surge debido a la preocupación de los investigadores quienes no evidencian planes o programas por parte del gobierno los cuales favorezcan la recreación y el adecuado uso del tiempo libre.

La segunda investigación desarrollada en el año 1994, se centró en un proyecto investigativo el cual busco el diseño y organización de una ludoteca para el distrito capital debido a la falta de espacios recreativos para la población, en esta investigación se realizó la descripción de cinco ludotecas educativas donde se analizó y comparó las características, funcionamiento, organización, servicios, planta física, recursos humanos, áreas de trabajo de cada una de las instalaciones de las ludotecas, en dicha descripción la investigación halló que en los diferentes lugares visitados no se evidencia un concepto claro respecto a la función de la ludoteca.

El tercer estudio investigativo realizado en el año de 1997, hace alusión al juego en la construcción de la identidad de los niños de la institución escolar “Guatancuy” en Ubaté Cundinamarca, dicho estudio se llevo a cabo con la población de preescolar cuyas edades oscilan entre los cuatro y seis años, la investigación busco identificar los efectos de la prohibición del juego en el niño, su influjo en la estructuración de su identidad, además se busco resaltar la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Otra de las universidades donde se llevo a cabo el rastreo investigativo fue la Universidad de La Sabana, el estudio investigativo desarrollado en el año 1996, abordó como temática de estudio “La ludoteca como espacio de desarrollo integral del niño” dicho estudio, buscó establecer como la ludoteca se convierte en un

valioso recurso el cual favorece la integración familiar, social y comunitaria, de la misma manera, la investigación buscó analizar como los espacios donde funcionan ludotecas contribuyen al desarrollo integral de la población infantil no escolarizada a partir del juego.

En la Universidad Iberoamericana se desarrolló un estudio investigativo en el año 2009, el cual presentó como tema central la implementación de una ludoteca en el jardín Gimnasio Infantil Sergio Benavidez con el propósito de ahondar en la comprensión y aspectos legales que enmarcan la relación lúdica – educativa en Colombia. En la Universidad de los Libertadores se encontraron tres estudios investigativos referentes al tema de las ludotecas, el primero realizado en el 2001 enfocó su investigación en la creación y organización de una ludoteca como expresión socio-cultural, dicha propuesta surge debido la falta de espacios propios para que los alumnos creen, expresen sus cualidades, sentimientos, habilidades, y destrezas.

Así mismo se observó la notoria timidez y poca participación en los eventos socio-culturales por parte de la comunidad lo que conllevó a la necesidad de crear y elaborar materiales para formar ludotecas que permitiesen a través de esta estrategia la comunicación de mensajes, expresiones artísticas, expresión corporal y el desarrollo integral.

La segunda investigación realizada en el año 2001, hace referencia a la ludoteca como alternativa cultural para niños y niñas de la fundación Castillo, en dicha investigación se observó que en la comunidad Castillo San Lucas, comunidad

Mario Cano y sus alrededores los niños y niñas cuyas edades oscilan entre los 2 a 6 años, no tiene donde ir en su tiempo libre y sus padres y madres son cabeza de familia, quienes trabajan largas jornadas laborales, los niños quedan solos sin espacios para recrearse, ni donde poder desarrollar sus habilidades y destrezas sociales, comunicativas, afectivas y educativas donde satisfagan sus necesidades como la creatividad, juego y autonomía.

El tercer estudio investigativo desarrollado en el año 2009, abordó el tema “la ludoteca camino a la exploración del pensamiento comprensivo y lógico” esta investigación se llevo a cabo en el escenario educativo Juan Nepomuceno Segura Roa de Garagoa donde se detectó un bajo rendimiento en los estudiantes, en la exploración de sus habilidades cognitivas y lógicas debido a la falta de innovación por parte del docente y del alumno en su diaria labor pedagógica, el proceso enseñanza- aprendizaje se reduce a la transmisión captación y acumulación de información y contenidos que normalmente no están puestos en un contexto significativo que enriquezca la percepción integral del estudiante los cuales promuevan a la comprensión y desarrollo de las capacidades de análisis en la solución de problemas.

En el ámbito internacional se llevo a cabo una ponencia de congreso en el año 2008, donde se abordaron tres temas fundamentales “juegos y juguetes de las ludotecas-la ludoteca como institución cultural –objetivos y practicas lúdicas en el mundo de hoy” la ponencia busco suscitar reflexiones frente al uso de los objetos utilizados en la ludoteca, analizar como la ludoteca selecciona, administra, anima,

analiza y organiza los objetos lúdicos, las herramientas y las capacitaciones que se realizan para desarrollar las actividades en la ludoteca.

7. Marco Teórico.

7.1 Desarrollo de la Primera Infancia (de los 0 a los 8 años).

Los niños y niñas en los primeros años de vida presentan una serie de características físicas, psicológicas, sociales, emocionales y cognitivas presentes en la progresiva adquisición de funciones importantes como el control postural, la autonomía de desplazamiento, la comunicación, el lenguaje verbal, y la interacción social, funciones esenciales para un desarrollo armónico e integral. Dicho desarrollo depende en gran medida del tipo de experiencias significativas que le ofrezca el entorno en el que el niño crece, al igual que las interacciones que se establezcan con su familia y el contexto social en el que se desenvuelva. Este desarrollo según Puche, R, Orozco, M, Hormaza, B, & Restrepo, M. (2009) es considerado un proceso de reorganizaciones, avances y retrocesos, el cual no inicia desde cero, y no tiene una etapa final. En este sentido para que dicho desarrollo se prolongue de manera armónica debe existir una continua interacción entre experiencias positivas, factores biológicos y ambientales. En este sentido, se abordaran los siguientes aspectos vistos desde las diferentes dimensiones del desarrollo humano articuladas desde el juego, la lúdica y la cultura.

7.1.1 Aspecto Cognitivo.

El desarrollo cognitivo hace referencia a la capacidad que tiene el ser humano para relacionarse, actuar, crear, analizar y transformar la realidad, permitiendo la construcción del conocimiento, basados en sus propias experiencias, intereses y necesidades.

Desde esta dimensión es importante formar principios y valores reconociendo los deberes y derechos, como personas y miembros de una comunidad, respetando la cultura que los caracteriza.

A la vez se debe fomentar el desarrollo de actitudes en los niños y niñas que les permitan superarse con motivación, lo cual les va a permitir que adquieran de forma progresiva destrezas, habilidades, competencias y una visión hacia el futuro. Proporcionando el desarrollo de conocimientos y así llegar a la comprensión de los conceptos que se les presenten. También se pretende promover la participación de la familia que les permita afianzar vínculos que posibiliten su identidad y les colaboren a descubrir sus aptitudes, intereses y necesidades, por medio de una participación activa, sin perder de vista el respeto a la cultura e identidad nacional.

Piaget (1979) explica el proceso de maduración del ser humano a través de etapas o estadios donde cada periodo se caracteriza por la presencia de determinados procesos y estructuras mentales, cada etapa existe porque se necesita aprender una serie de cosas que son prerrequisito para la siguiente, entre las etapas que plantea Piaget se encuentran etapa sensorio motora, preoperacional operaciones concretas, y

finalizando con las operaciones formales las cuales poseen características mentales más específicas tales como un aprendizaje basado en la intuición en la información sensorial que se ha percibido permitiendo la experimentación y reflexión a la vez.

De las investigaciones realizadas por Piaget podemos extraer la idea de que este proceso no es progresivo, sino de características, donde todas las reconstrucciones y superaciones de los desequilibrios que tiene el ser humano hasta llegar a un equilibrio perfecto, existiendo periodos donde parece producirse un retroceso, debido a que habilidades superadas en etapas.

Vigotsky (1988) considera a todas las personas seres sociales y por lo tanto el conjunto de conocimientos que logran son un producto social, que es asimilado como consecuencia de un proceso que se lleva a cabo en el aprendizaje donde encontramos dos niveles evolutivos: el primero que se manifiesta a través de las tareas donde los niños y niñas son capaces de realizar por ellos mismos y el segundo mediante las actividades que realizan con ayuda, para Vigotsky (1988) la persona desarrolla dos tipos de funciones mentales: unas determinadas genéticamente y que reflejan nuestra reacción o respuesta al ambiente y otras adquiridas a través de la interacción social y que determinan la forma de ser, los valores, la cultura, los patrones de pensamiento que el individuo desarrolla a lo largo de su vida para afrontar las tareas, no se deben exclusivamente a factores innatos o genéticos, sino que en gran parte son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales.

Ausubel (1991) considera que el aprendizaje es un proceso mediante el cual toda información nueva se asocia a un aspecto importante del individuo, sobre el cual

se apoyan y se construyen los nuevos conocimientos. Ausubel acuñó el término “aprendizaje significativo”. Este tipo de organización del conocimiento altera tanto la estructura que recibe el conocimiento previo como la del nuevo conocimiento y surge en oposición a los métodos de aprendizaje repetitivo o memorístico, para Ausubel aprender es sinónimo de comprender, ya que esta es la forma de recordar mejor los conceptos, los procedimientos y las actitudes.

Para Ausubel (1991) todo aprendizaje significativo se puede clasificar de la siguiente forma:

- *Aprendizaje subordinado*: dentro de un conociendo general que ya posee el sujeto incluyendo nuevas ideas, que le permiten ampliar la información.

- *Aprendizaje supra ordenado*: el conocimiento se hace más preciso teniendo en cuenta lo aprendido.

Para Bruner (1988) el aprendizaje en los primeros años de vida se basa en “saber hacer” existiendo una reflexión mínima. Entre los 5 y 7 años se hace importante la reflexión y por último, durante la adolescencia el pensamiento se hace cada vez más abstracto y dependiente del lenguaje.

En conclusión, según lo planteado por los teóricos expuestos, el desarrollo intelectual de cada persona se aprecia por la progresiva independencia hacia los estímulos externos, que se reciban durante el transcurso de la vida. No existe un método único y totalmente valido que permitan optimizar el aprendizaje.

Ausubel y Bruner coinciden en muchas de sus ideas, entre ellas el motivar de manera específica al aprendizaje, construyendo el conocimiento sobre los que ya han sido asimilados durante su proceso.

7.1.2 Aspecto Corporal

El aspecto corporal permite que los niños y niñas actúen y manifiesten sus movimientos ante el mundo con su cuerpo, en esta acción los niños exteriorizan su afectividad, deseos y representaciones estas experiencias contribuyen en su formación con el fin de que el niño y la niña, puedan enfrentar con éxito las dificultades y solución de problemas presentes en la vida, favoreciendo el desarrollo intelectual, físico, comunicativo, socio-afectivo; a fin de fomentar el respeto por la vida e interiorización de los valores.

Este proceso corporal es importante por su interacción con el entorno, ya que permite el crecimiento o aumento progresivo del desarrollo y la maduración a lo largo del ciclo vital del ser humano.

Resulta importante enriquecer los espacios y relaciones interpersonales, para que a través de la exploración, la estructuración temporo-espacial y reconocimiento de su esquema corporal y el de los demás los niños y niñas se apropien del entorno, lo dominen y lo construyan.

Según Wallon (1968) el aspecto corporal es considerado un elemento indispensable en la formación de la personalidad de los niños y niñas ya que es la representación que él tiene de su propio cuerpo.

Piaget (1978) plantea que el desarrollo se presenta en estadios que ocurren en un orden específico, aunque cada ser humano tiene un tiempo determinado que le va a permitir adquirir dominio corporal y tener una percepción a nivel general de su cuerpo. Para que este proceso ocurra de la mejor manera se requiere del acompañamiento y estímulo de los padres o acompañantes en el desarrollo de los niños.

Otra de las posturas es la propuesta por Vigotsky (1979) quien plantea que el esquema corporal se organiza por medio de la relación de dos imágenes (cuerpo, objetos) los niños y niñas, realizan actividades espontáneas a través de juegos empleando su cuerpo para expresar ciertas emociones, sentimientos favoreciendo de esta manera el desarrollo de procesos sociales y afectivos.

Teniendo en cuenta las posturas teóricas expuestas, se concluye que el aspecto corporal de los niños y niñas propician el conocimiento y la comprensión de la realidad del contexto, favoreciendo su desarrollo físico y el perfeccionamiento de las habilidades que poseen. Contribuyendo al reconocimiento y comunicación de sí mismo y de los demás vinculándolos en un entorno de tolerancia, respeto y solidaridad.

7.1.3 Aspecto Emocional

El aspecto socio-afectivo resulta ser trascendental en el desarrollo integral del ser humano ya que juega un papel fundamental en el afianzamiento de la personalidad, autoimagen, autoconcepto, y autonomía aspectos claves en la formación de los primeros años de los niños y las niñas.

En el desarrollo emocional los procesos de socialización y afectividad presentes en las relaciones que se establecen entre padres, hermanos, adultos, pares y demás personas que conformen el entorno de los niños y las niñas, resultan esenciales para la construcción de su subjetividad, esto depende en gran parte de las oportunidades y experiencias de interacción que se le ofrezcan a fin de que vayan creando su manera de ver la vida, expresar sus sentimientos, emociones, necesidades e intereses frente al mundo que les rodea.

En los primeros años de infancia el aspecto emocional es intenso y cambiante, el niño ha de vivenciar y expresar sentimientos de alegría y tristeza, aspectos claves en la formación de su autoestima y personalidad.

Vigotsky (1993) expone que el desarrollo afectivo de los niños y niñas se encuentra directamente relacionado con elementos cognitivos, comunicativos y sociales. Siendo la afectividad la base del pensamiento, ante esta postura cabe resaltar que todas las actividades que realiza el ser humano a nivel intelectual, están

directamente relacionadas con los sentimientos apoyándose de esta forma para regular los comportamientos que presenta durante el transcurso de su vida.

7.2 El juego una actividad propia e inherente de la Primera Infancia

El juego es una necesidad básica en el desarrollo integral del ser humano, es una actividad natural y espontánea que está asociada a la alegría, al gozo, a la diversión, al compartir. A través del juego los niños y las niñas desarrollan sus aptitudes físicas, la imaginación, la creatividad, sus capacidades intelectuales y destrezas, afianza sus lazos familiares y sociales, todos estos aspectos trascendentales necesarios para los niños y las niñas quienes se están formando como seres sociales en un entorno con normas, valores, actitudes, derechos y comportamientos que los preparan para asumir diferentes desafíos en los momentos de su vida.

En su origen y naturaleza el juego como actividad propia e inherente del ser humano se ha practicado en todas las épocas y culturas, Huizinga (1968) afirma que el juego es más viejo que la cultura, incluso tan antiguo como la humanidad misma, donde resalta que el ser humano ha jugado desde siempre, en toda circunstancia y en toda cultura.

Al respecto, Paredes Ortiz (2003) señala que el juego como comportamiento humano es universal, que pertenece a todas las personas, independientes de su género, edad, raza, nacionalidad, en este sentido el juego es un símbolo de la

humanidad, que ha formado parte del comportamiento humano, este nace espontáneo y crece junto al niño durante sus distintas etapas.

El juego es una necesidad vital en el desarrollo y formación del ser humano, y lo es más en los primeros años de infancia donde esta actividad lúdica ocupa la mayor parte del tiempo, ya que el niño y la niña quieren estar explorando, creando y conociendo; aspectos fundamentales que van a favorecer el desarrollo de la imaginación, la creatividad, el razonamiento, y el lenguaje.

Diferentes posturas teóricas Piaget (1979) Vigotsky (1988) Freud (1920) Huizinga (1968) establecen que la actividad lúdica es una necesidad fundamental en el desarrollo integral de niños y niñas, ya que a partir de esta actividad natural y espontánea se contribuye favorablemente al desarrollo de la personalidad y autoestima del niño y la niña.

Piaget (1971) Considera el juego como elemento de gran importancia para potenciar la lógica y la racionalidad del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. De esta forma se observa el juego como una actividad constructiva de los niños y niñas para la vida en sociedad. Sigmud Freud (1920) plantea el juego como la manera de exaltar los impulsos y contenidos inconscientes, a través de los medios culturales tales como la creatividad, y la libertad de expresar sus emociones fundamentales para el desarrollo de su personalidad.

Huizinga (1968) afirma que el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y de lugar, siguiendo una regla libremente consentida, pero completamente imperiosa, provista de un fin en si mismo,

acompañado de un sentido de tensión y goce, de la conciencia de ser diferente a la vida corriente. Bajo esta premisa, el autor busca describir en sí la naturaleza del juego, y la importancia de este en el desarrollo del ser humano como actividad libre, autotélica, generadora de gozo y placer que busca solo la diversión y entretenimiento del individuo a fin de alcanzar su realización personal y social.

En definitiva se puede dilucidar desde las posturas que tiene cada autor anteriormente señalado que la importancia del juego para el ser humano se da en todas las etapas de la vida en especial en la infancia, dado que este es un elemento potenciador del aprendizaje que transforma las experiencias para dar paso a ratificar vínculos afectivos, desarrollar su comunicación verbal y no verbal, su expresión corporal; creándole la confianza para expresar y exteriorizar sentimientos y emociones de agrado o desagrado, situaciones que le van dando la oportunidad de aprender a negociar y encontrar la solución a un conflicto de manera creativa, reforzando la convivencia entre sus iguales.

7.2.1 Evolución del juego durante el desarrollo de la Primera Infancia.

A medida que el niño crece y se desarrolla, el juego evoluciona y adquiere diferentes formas y características. Piaget (1971) señala que en los dos primeros años esta actividad se desarrolla en un ámbito sensorial y motor, al inicio surge un tipo de juego denominado juego de ejercicios característico por repetir una y otra vez la misma acción por el puro placer que se produce, estas acciones están presentes **en juegos**

de ejercicio con el propio cuerpo como arrastrarse, gatear, caminar, balancearse donde se explora y se conoce el espacio gracias a los movimientos y desplazamientos.

Otro de los **juegos de ejercicio son los relacionados con objetos** donde se manipula y explora a través de los sentidos las cualidades de los objetos a través de acciones como lanzar, golpear o agitar. Otro de los juegos que favorece la interacción social en esos dos primeros años son los **juegos de ejercicios con personas** donde acciones como sonreír, tocar, esconderse contribuye a nivel afectivo.

Entre los dos y seis años surge el juego simbólico donde el niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, transformando su entorno físico en un símbolo de acuerdo a sus necesidades. El juego se convierte en un medio donde el niño siente placer de imitar gestos, acciones o modelos, reflejado en un juego de **“hacer como si”** como si fuera papá, como si fuera mamá, como si fuera doctor manifestando sus sentimientos y afectos al imitar conductas cotidianas de las personas más cercanas de su ámbito familiar, en este sentido a medida que el niño crece y se amplían sus conocimientos las experiencias y los temas de juego de roles irán variando.

Al respecto, Jiménez (1996) establece que dentro de los dos a los seis años de edad se estructura el lenguaje, la función simbólica y por ende el pensamiento. Este tipo de juego simbólico presenta algunos beneficios los cuales aportan al desarrollo integral del niño y la niña como favorecer la imaginación y la creatividad, descubrirse a si mismo e interactuar con su entorno más próximo, conocer y ensayar roles establecidos por la sociedad adulta.

Otra de las características del juego simbólico es el uso de los objetos, los cuales adquieren un nuevo uso empleado para simular la realidad, un ejemplo de ello es cuando una escoba se transforma para el niño en caballo o un palo en una poderosa espada, este hecho lleva al niño a despertar su fantasía, creatividad, empezando a experimentar y a identificar formas y propiedades de los objetos como lo afirma Elkonin (1980).

En el juego simbólico el niño y la niña expresan el conocimiento de la realidad que le rodea, este conocimiento se encuentra estrechamente ligado al tipo de experiencias y estímulos significativos que se le proporcionen en sus primeros cinco años donde mayor es el número de interconexiones sinápticas y redes neuronales, mientras mayor sea el conocimiento del entorno y de la realidad que le rodea mayores serán los argumentos que emplearan en sus juegos para hacer representaciones de sus propias vivencias cotidianas y así visualizar la relación que los niños y las niñas mantiene con el mundo.

La relación con los demás niños en el juego simbólico se manifiesta a partir de un proceso donde el niño ha de pasar por unos estadios o formas de juego previas, en este sentido Parten (1932) propuso los siguientes tipos de juego:

- Juego solitario: la actividad se desarrolla de manera independiente de los demás, este tipo de juego se presenta en los niños y niñas en la edad de 2-3 años donde no hay importancia frente a lo que ocurre a su alrededor.

- Juego de espectador: el niño observa de manera pasiva el juego de sus pares, donde se comunica con ellos pero no participa del desarrollo del juego.
- Juego paralelo: este tipo de juego se da cuando el niño juega alejado de los otros, no se evidencia una intención social.
- Juego asociativo: implica compartir con otros, las acciones de los niños se dan de manera independiente, preocupándose cada quien por sus resultados.

Más adelante entre los seis y ocho años ocurre una progresiva desaparición del juego simbólico donde el niño ya no quiere representar la realidad sino se encuentra más interesado en dominarla, surgiendo el juego de reglas en este sentido Piaget (1971) señala que el niño ha empezado a comprender ciertos conceptos sociales de competencia y cooperación, este tipo de juego posibilita el reconocimiento e interiorización de las normas y el respeto por los otros.

Por tanto, este tipo de juego aporta beneficios en el desarrollo del niño ya que contribuye en el proceso de socialización con los demás aprendiendo ciertas pautas como aprender a ganar y a perder, respetar el turno y las normas establecidas para cada juego. De la misma manera se favorece la atención, la memoria y el lenguaje.

7.2.2 Aportes del juego en el Desarrollo de la Primera Infancia.

El desarrollo integral es entendido como el crecimiento armónico del cuerpo de los niños y las niñas, su funcionalidad sensorial, cognitiva, psicológica, motriz, física y del lenguaje, caracterizado por un funcionamiento irregular de avances y retrocesos donde no se inicia de cero y no hay una etapa final es lo propuesto y manifestado por Puche, R, Orozco, M, Hormaza, B, & Restrepo, M. (2009).

En este sentido, Garaibordobil (2012) establece una relación entre el juego y las diferentes áreas del desarrollo del ser humano, a nivel psicomotor el juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos contribuyendo a una coordinación de los movimientos del cuerpo, estructura la representación mental del esquema corporal, explora las posibilidades sensoriales y motoras. En el desarrollo cognitivo el juego crea y desarrolla estructuras mentales, promoviendo a la creatividad e imaginación así como la estimulación de la atención y la memoria, al igual que la estructuración del lenguaje.

A nivel emocional el juego resulta ser una actividad imprescindible en el desarrollo equilibrado de una persona, a través de este se puede aprender a controlar la ansiedad, exteriorizar emociones, agresiones, y favorecer la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima.

El juego con sus pares y con los adultos resulta ser un elemento importante ya que permite que una persona llegue a ser socialmente competente, en este sentido el juego contribuye a relacionarnos con las otras personas, aprender ciertas conductas

como compartir, respetar, cooperar para así poder formar parte de un entorno social y convivir de manera armónica.

Siguiendo la idea anterior Dinello (2004) alude que *"el adulto luego de cierto momento entra en un declive de su ciclo vital". Se va perdiendo ante el avance de la esclerosis, ya tiene menos juego en sus articulaciones, como menos juego en el ámbito de su interacción social".* Por consiguiente el hecho que el adulto no se interese por la acción lúdica, no quiera recordar y vivir lo que fue su etapa de infancia y crecimiento se encuentra asociado a que le interesa más ganar jerarquía social, lograr sus objetivos y metas propuestos a fin obtener un estatus de reconocimiento en la sociedad por ello el juego no solo es importante para los niños y las niñas, a partir de este los adultos se liberan de las tensiones producidas por la rutina, desconectándose de las presiones originadas por la sociedad de consumo en la que nos encontramos abocados, siendo necesario integrar formas lúdicas y creativas en el mundo social y laboral encontrando mayor satisfacción y placer en las actividades que se realizan en el diario vivir, permitiendo crear e innovar para así transformar la realidad.

Bajo esta perspectiva, se concluye que el juego es una necesidad trascendental en la formación de los niños y las niñas, ya que contribuye favorablemente a que su desarrollo físico, intelectual, afectivo, social se desenvuelva de manera natural y armónica, esta actividad generadora de gozo, placer, libertad, alegría debe hacer y formar parte del desarrollo de todo ser humano, ya que a partir de este podemos descubrirnos a nosotros mismos en nuestra singularidad, dándonos a conocer como sujetos creativos atrapados por la curiosidad, la fantasía y la imaginación, capaces de

expresar nuestras deseos y emociones, relacionarnos con los demás e interiorizar normas, valores, y actitudes los cuales perduran a lo largo de nuestra formación.

7.3 Universo lúdico para la Primera Infancia.

La lúdica hace parte del desarrollo de todos los seres humanos, está hace alusión a la capacidad y necesidad que tiene el ser humano para comunicarse, sentir y expresar todos sus sentimientos y emociones.

Respecto al tema el autor latinoamericano, Jiménez (1996) señala *"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica"*

En este orden de ideas, la lúdica es una experiencia que esta presente en la vida de todos los seres humanos en su cotidianidad, buscando que cada individuo este en la búsqueda del sentido de la vida, de la armonía consigo mismo, con las demás personas y el medio que le rodea, en si es una forma de ser participante activo, de tener una actitud ante la vida, de gozar y disfrutar cada momento aprendiendo a compartir, ganar, perder, respetar, tolerar, socializar a partir de actividades imaginarias donde se aísle la fantasía de la realidad buscando como recompensa la gratitud, el placer y la felicidad del momento de la acción misma.

Hincapié (2001) expone que la lúdica esta ligada al proponer, imaginar, recrear siempre acompañado del placer, del disfrute, del goce. Asimismo, establece que la ausencia de esta actitud en un sujeto lo caracteriza como una persona apática, indiferente, sin brillo quien desconoce el significado del sentido de pertenencia.

En coherencia con lo anterior, la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas de expresión de las cuales el juego es tan solo una de ellas, Jiménez (1996) establece que esta actividad es una manifestación de la dimensión lúdica la cual posibilita en el niño la creatividad, fantasía e imaginación. De la misma manera a través del juego y la diversión se generan experiencias a partir de la interacción, socialización y el encuentro con los demás.

Con respecto a lo anterior, se establece que la lúdica forma parte del ser humano, de su corporalidad, y la búsqueda constante del sentido de la vida propia en cada momento y circunstancia de la vida cotidiana.

Jiménez (1996) plantea que estos procesos lúdicos vistos como experiencias culturales, son una serie de actitudes que fundamentan la corporalidad humana, dichos procesos son vistos a nivel biológico desde la segregación a nivel cerebral de las moléculas de la emoción las cuales invaden todo nuestro cuerpo, ocasionando una serie de afectaciones cuando interactuamos y compartimos con el otro en diferentes practicas culturales como el juego, el sentido del humor, el baile, el amor, la escritura, el arte inclusive en actos cotidianos como mirar vitrinas o sentarnos en una silla.

Dichos eventos afirma el autor son realizados sin mas recompensa que la gratitud y la felicidad que los produce.

En los primeros años de vida, donde el juego es protagonista se viven momentos los cuales se encuentran asociados a sentimientos de felicidad, libertad, goce y placer, emociones que se hallan también presentes y no se pueden desligar de la lúdica. Por consiguiente Jiménez (1996) señala que *la felicidad se encuentra ligada con el goce, es decir, que la alegría de la conciencia, se funda con la alegría del sentimiento, y se produzca en forma espontánea y natural a través de muchas prácticas cotidianas que se pueden vivir en contacto con el arte, con la naturaleza, con el deporte, con el amor, y con todas aquellas prácticas lúdicas.*

Desde esta perspectiva, se puede concluir que la lúdica es un proceso inherente que forma parte del desarrollo de todo ser humano visto desde su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica, dicho proceso se encuentra interrelacionado con el juego, ya que a partir de esta actividad se establecen vínculos con otras personas, generando sentimientos de placer, alegría, libertad, goce, felicidad, euforia los cuales son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida ocasionando una transformación en el comportamiento a nivel emocional-afectivo, llevando al ser humano a tener una actitud ante todas sus acciones cotidianas ligados a un proceso lúdico donde las moléculas de la emoción invadan toda la corporalidad.

Por consiguiente, en todo proceso de formación se hace necesario favorecer la expresión de esta actitud lúdica a través de situaciones y experiencias significativas

que lleven a los niños y las niñas desde sus primeros años a expresar sus sentimientos, emociones, afectos aprendiendo a compartir, interactuar con el otro, respetando, tolerando y viviendo de manera activa cada una de las acciones que se realizan en la cotidianidad desde una atmosfera de felicidad, placer y goce.

7.4 Importancia de la familia en el desarrollo infantil.

La familia constituye uno de los ejes fundamentales en la sociedad, esta es considerada como uno los agentes primarios responsables de la formación de los niños y las niñas ya que es el escenario donde se construyen valores y principios los cuales serán la base en los procesos de socialización del individuo.

Frente a lo expuesto anteriormente, Palacios (2.000) plantea cuatro funciones básicas que debe cumplir la familia en relación a la formación de los niños y las niñas:

- Asegurar la supervivencia de los hijos. relacionado con la subsistencia, atención y cuidado para garantizar un sano crecimiento así mismo los procesos de socialización referentes a las conductas básicas de comunicación, diálogo y simbolización.
- Brindar a sus hijos un clima de afecto y apoyo, aspecto trascendental en el aspecto emocional del niño ya que de aquí se deriva la base de un optimo desarrollo.
- Ofrecer a los hijos experiencias significativas, que favorezcan su desarrollo promoviendo a la formación de seres con capacidades para relacionarse con su entorno físico y social.

- Generar procesos socializadores más amplios, asumiendo su papel de responsabilidad frente a la formación integral del niño y la niña ya que algunas veces se traslada dicha responsabilidad a las instituciones educativas.

Por tanto, la familia es el primer ámbito de socialización que favorece la formación del ser humano a nivel cognitivo, afectivo, social, dichos aspectos deben ser estimulados a partir de experiencias positivas a fin de favorecer el afianzamiento de la personalidad, autoimagen, autoconcepto, y autonomía aspectos claves en la formación de los primeros años de los niños y las niñas.

7.5 Reconociendo la historia de Chía.

Chía es un municipio de origen precolombino considerado como una de los territorios mas importantes de la cultura Chibcha, este se encuentra ubicado en el departamento de Cundinamarca al norte de Bogotá, limitando al norte con Cajicá, al oriente con Sopo, al sur con Bogotá y al occidente con Tenjo y Tabio. Cuenta con una población de aproximadamente 111.998 habitantes. Este municipio se caracteriza por su economía, turismo y educación en el departamento de Cundinamarca, debido a su crecimiento urbanístico Chía se ha convertido en ciudad dormitorio generando la falta de identidad por parte de sus habitantes.

Esté municipio fue la cuna del reino Muisca de Cundinamarca el cuál fue gobernado por caciques (Zipa Bacatá) reconocido como punto de encuentro para realizar los intercambios de materia prima representados en la sal, algodón, oro con los pueblos aledaños. En lengua Chibcha Chía significa luna, divinidad de los Muisca.

"Chía es la palabra que representa todo lo hermoso, lo brillante, lo honorífico, porque la luz de este astro era entre ellos el símbolo de la belleza y de la virtud"

El municipio de Chía es considerado comunal ya que se ha logrado mantener de generación en generación. Según la historia cuando se encontraron en peligro los antepasados lucharon inalcanzablemente por salir avantes. A pesar de los grandes cambios que han surgido las personas que residen en la comunidad expresan su interés por mantener el territorio como un bien común buscando su mejoramiento, recuperación y de esta manera garantizar la sostenibilidad en un futuro.

En el territorio de Chía se tejen historias de lugares y personajes como el Mohán, quien dicen era un sacerdote quien habitaba y protegían la comunidad, era considerado un ser mítico que de acuerdo a las ocasiones y personas hacían su aparición. Dentro de los lugares sagrados que existen se encuentra la cueva del mohán, la cuchilla del cerro de la cruz, otros de los lugares relacionados con mitos son los nacimientos de agua en la vereda de Tiquíza de los que los habitantes en la actualidad tienen algún recuerdo propio o que han sido transmitidos de generación en generación.

En la actualidad la comunidad indígena se encuentra situada en el cerro occidental, en el área rural. Donde residen aproximadamente 119 hogares, es de resaltar que no todos los habitantes se ubican en este sector, también se encuentran ubicado en las diferentes veredas que hacen parte del municipio.

Entre sus monumentos más representativos se encuentran:

- *Monumento a la Raza Muisca*



(Foto 1. Tomada de la pagina web [http://www.chia-cundinamarca.gov.co/.](http://www.chia-cundinamarca.gov.co/))

Este monumento representa un sentido homenaje a la población Muisca, además es un símbolo que hace homenaje a la celebración de los 400 años de Bogotá. Este emblemático monumento en forma de pirámide representa en cada uno de sus lados un símbolo, en su base se aprecia los tres elementos de agua, fuego, aire; en uno de los costados se encuentra la figura de una mujer que simboliza la siembra, en otro los costado la de un hombre que representa la cosecha, en el otro costado un águila con una serpiente en su pico que simboliza las fuerzas naturales y sobre la base piramidal se encuentra la diosa Bachue.

- *Castillo Marroquín*



(Foto 2. Tomada de la pagina web [http://www.chia-cundinamarca.gov.co/.](http://www.chia-cundinamarca.gov.co/))

Su arquitectura es un símbolo exótico de la edad Medieval, considerada como una reliquia arquitectónica. En su historia se relata que el castillo sirvió como lugar de residencia del presidente José Manuel Marroquín y fue el lugar donde se firmó la venta de Panamá en el año de 1904.

- *Puente del Común*



(Foto 3. Tomada de la pagina web [http://www.chia-cundinamarca.gov.co/.](http://www.chia-cundinamarca.gov.co/))

Este monumento nacional es una obra representativa de la arquitectura civil colonial, en este emblemático lugar se llevaron a cabo importantes hechos como lo fueron el intercambio comercial y lugar de paso de los comuneros.

- *Espacio Ritual de Chía*



(Foto 4. Tomada de la pagina web [http://www.chia-cundinamarca.gov.co/.](http://www.chia-cundinamarca.gov.co/))

Escultura realizada en honor al arte precolombino por el escultor Edgar Negret, evocando en su diseño los dioses representados por el sol, la luna, las estrellas, tigres y serpientes.

- *Iglesia Santa Lucia de Chía*



(Foto 1. Tomada de la pagina web [http://www.chia-cundinamarca.gov.co/.](http://www.chia-cundinamarca.gov.co/))

Ubicada en el parque Santander, en esta iglesia se realizan la mayoría de actos religiosos, especialmente la celebración de la semana Santa.

- *Santuario de la Valvanera*



(Foto 6. Tomada de la pagina web [http://www.chia-cundinamarca.gov.co/.](http://www.chia-cundinamarca.gov.co/))

Ubicado en el cerro de la Valvanera al occidente del municipio se encuentra ubicada esta iglesia donde se puede apreciar la imagen de la virgen de la Valvanera, en épocas de semana Santa y Navidad se realizan grandes peregrinaciones hasta este emblemático lugar.

- *Cultura.*



Según Pérez (2004) dentro de la cultura Muisca la siembra presenta un sentido propio de identidad representado en el maíz, el cual es la base alimenticia fuente inagotable de vida puesto que allí se encuentra la energía del sol, por esta razón no conciben su cultura sin este alimento sagrado. Esta semilla era sembrada en huertos cercados con paredes de piedra y los alimentos ancestrales que se preparan con dicho producto son la mazamorra, arepas, envueltos y de su fermentación la chicha. De la misma forma se cosechaban tomates, papa, yuca, auyama, guayaba, arveja, trigo, ají como parte de su alimentación.

8. Marco Metodológico.

8.1 Diseño metodológico.

Este estudio investigativo surge a partir de las observaciones realizadas en el municipio de Chía, donde no se cuenta con espacios lúdico-pedagógicos que permitan contribuir al desarrollo integral de los niños y las niñas a través del reconocimiento de su cultura.

8.2 Tipo de investigación

El enfoque de la investigación es cualitativo, según Tamayo (1999) este tipo de investigación por su metodología y fundamentación epistemológica tiende a ser de orden exploratorio orientado a estructurar teorías, caracterizándose por la utilización de un diseño flexible para enfrentar la realidad y las poblaciones objeto de estudio.

El tipo de investigación a desarrollarse es exploratorio, el cual se sustenta en los aportes de Hernández, R. Collado, C. Baptista, L (2006) quienes exponen “explorar significa incursionar en un territorio desconocido”. Por lo tanto se realiza una investigación exploratoria, cuando no se conoce del tema a investigar o cuando el conocimiento es vago e impreciso con el fin de empezar a conocerlo y familiarizarse con él; para precisar mejor el problema que nos interesa resolver o para comenzar a darle forma alguna hipótesis sobre la cuestión a analizar.

Para explorar un tema relativamente desconocido se dispone de diversas fuentes para recolectar datos: entre ellos encuestas, entrevistas, observación participante y no participante. La investigación exploratoria termina cuando a partir de los datos recolectados adquirimos el suficiente conocimiento como para saber qué factores son relevantes a la situación y cuáles no.

8.3 Población y Muestra

La metodología que se ha implementado para la identificación de la muestra fue la estadística inferencial. Del total de la población del municipio de Chía se sacó una muestra con un nivel de error del 5% y un nivel de confiabilidad del 95%, tal como se muestra a continuación.

Población

Casco Urbano	86.627
--------------	--------

Casco Rural 25.371

TOTAL: 111.998

Aplicando la fórmula para la obtención de la muestra:

$$n = \frac{Nz_{\alpha/2}^2\sigma^2}{E^2(N-1) + z_{\alpha/2}^2\sigma^2}$$

Ilustración 1. Fórmula para determinar la muestra

Dónde:

N (Población) = 111.998

$z_{\alpha/2}$ (Nivel de confianza del 95%) = 1,96

σ (Varianza poblacional) = 2,5

E (Error muestral) = 5%

Muestra

Por lo tanto, reemplazando y operando la fórmula, se determina que la muestra correspondiente será de **96 personas** cuyas edades oscilan entre los 30 y 90 años.

8.4 Instrumentos de la investigación.

Los instrumentos de investigación a utilizar en este proyecto son la encuesta, la cual se define como una técnica de recolección de información por medio de preguntas escritas organizadas en un cuestionario impreso, según Sabino (1996) la encuesta busca *“requerir información a un grupo socialmente significativo de personas acerca de los problemas en estudio para luego, mediante un análisis de tipo cuantitativo, sacar las conclusiones que se corresponden con los datos recogidos”*

Para el caso particular de este proyecto, el instrumento “encuesta” plantea doce preguntas las cuales se encuentran clasificadas en cuatro categorías de análisis: Categoría Juego, Categoría Relaciones Sociales, Categoría Espacios de Interacción, Categoría Reconocimiento de la Cultura, mediante las cuales se pretende indagar acerca de las actividades, relaciones, espacios y costumbres que en su momento hicieron parte de las generaciones las cuales nos aportan en la formación de los niños y las niñas de hoy.

Otro de los instrumentos a utilizar es el análisis documental (Marco Teórico) definido por García (2002) como una forma de investigación técnica, un conjunto de operaciones intelectuales, que buscan describir y representar los documentos de forma unificada sistemática para facilitar su recuperación. Comprende el procesamiento

analítico- sintético que, a su vez, incluye la descripción bibliográfica y general de la fuente, la clasificación, indización, anotación, extracción, traducción y la confección de reseñas.

8.5 Fases de la investigación.

El procedimiento de la investigación se estructura en tres fases, que agrupan 4 etapas:

Fase 1: Conceptual

Etapa 1: revisión teórica

Etapa 2: diseño del instrumento

Fase 2: Descriptiva contextual

Etapa 1: aplicación del instrumento a la población del municipio de Chía

Fase 3: Análisis y difusión

Etapa 1: análisis e interpretación de los datos a partir de la triangulación de la información (marco teórico-sistematización de la información-formación profesional).

A continuación se definen cada una de las categorías de análisis, relacionando las preguntas que permiten identificarlas en la aplicación de la encuesta.

8.6 Categorías de análisis y resultados

Categoría 1: Juego.

El juego es una actividad que forma parte del desarrollo del ser humano, se encuentra asociada al gozo, placer y alegría que produce la acción misma, presentando un sentido significativo ya que a través de esta el niño y la niña puede expresar sus necesidades, intereses y motivaciones desarrollando así su imaginación, creatividad, motricidad, observación, atención y agilidad mental.

1. ¿Qué tipo de juegos realizaba usted en su infancia?

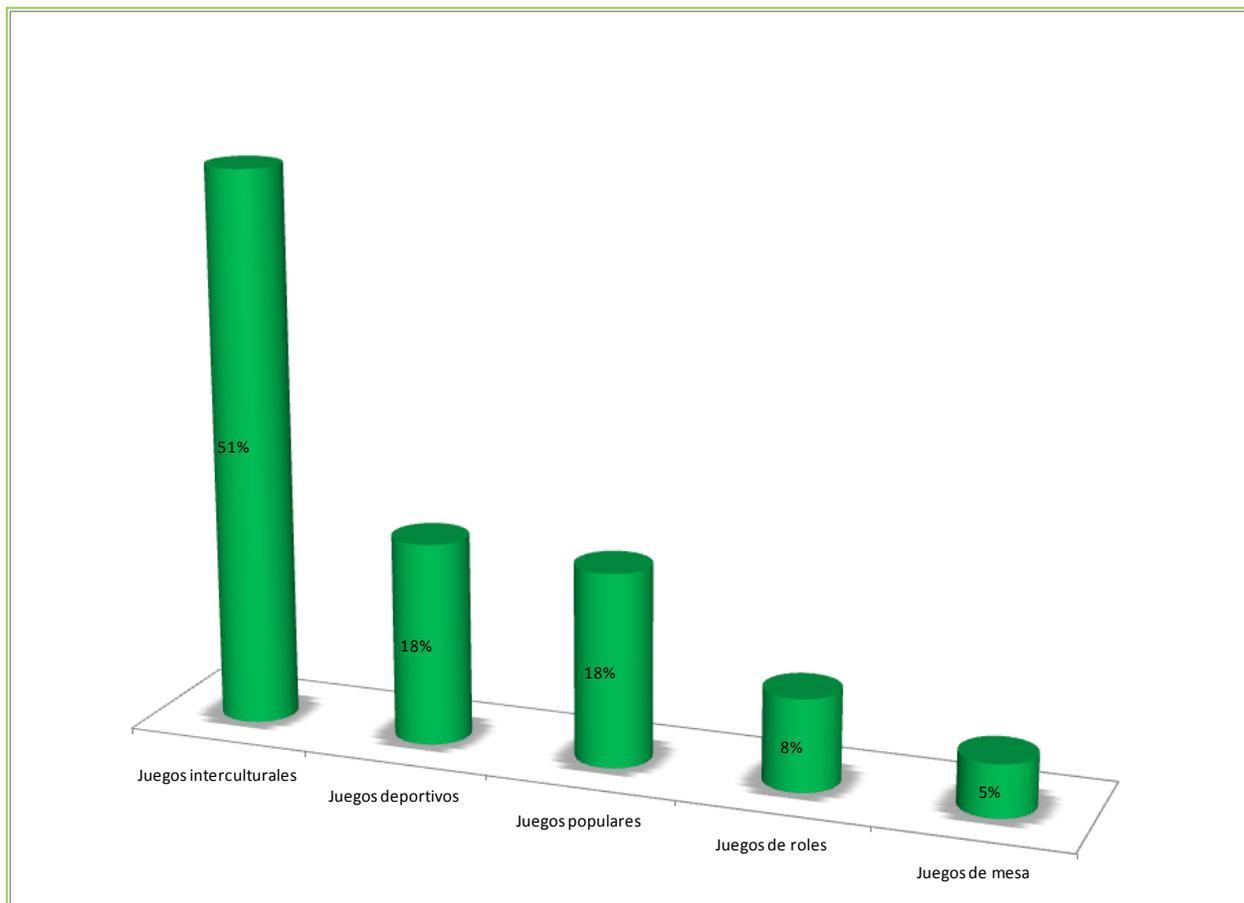


Tabla 1: Tipos de Juegos

El 53 % de los habitantes encuestados realizaban juegos interculturales (ponchados, yermis, golosa, congelados, escondidas, policías y ladrones, soldado libertador, quemados, paredón, lleva), un 19 % realizaba juegos deportivos (fútbol, pelota, balón, bicicleta), el 18% juegos populares (trompo, coca, yoyo, bocholo, canicas, chicle, rondas infantiles), un 9 % compartía juegos de roles (juego al papa y mama, a la cocinita) y un 5 % practicaba juegos de mesa (dados, cartas, naipe). Esta distribución difiere que los habitantes del municipio de Chía, realizaban juegos que aun se practican y son de interés para los niños y las niñas de hoy.

2. ¿Cuáles eran los objetos con los que usted acompañaba sus juegos?

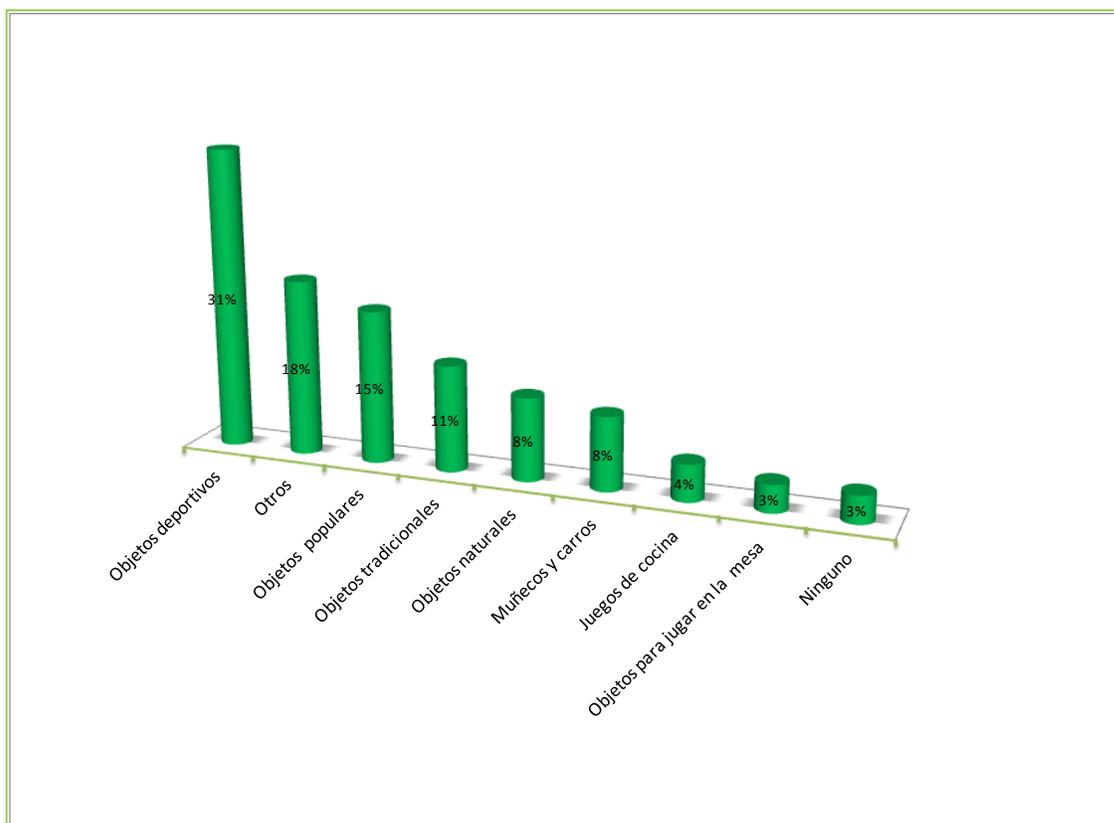


Tabla 2: Objetos que acompañaban los juegos

Frente a la presente gráfica, se puede observar que un 31% le gustaba jugar con objetos deportivos, un 18% (caucho, ladrillos, piedras, caucheras, monedas, tuzas, retazos de ropa, aro, rejo), el 15% jugaba con objetos populares (pelotas, palos, greda, barro, arena), un 11% jugaba con objetos tradicionales (yoyo, trompo, coca, canicas, tapas), el 8% jugaba con objetos naturales (agua, pasto, comidita, frijoles, ramas, hojas y flores), el 8% jugaba con muñecas y carros, el 4% jugaba a la cocinita, el 3% objetos para jugar en la mesa, (dado, taba, naipe) y un 3% no jugaba con ningún objeto. La muestra presenta que los objetos deportivos.

3. ¿De los juegos que usted realizó en su infancia cuáles rescata para los niños de hoy?

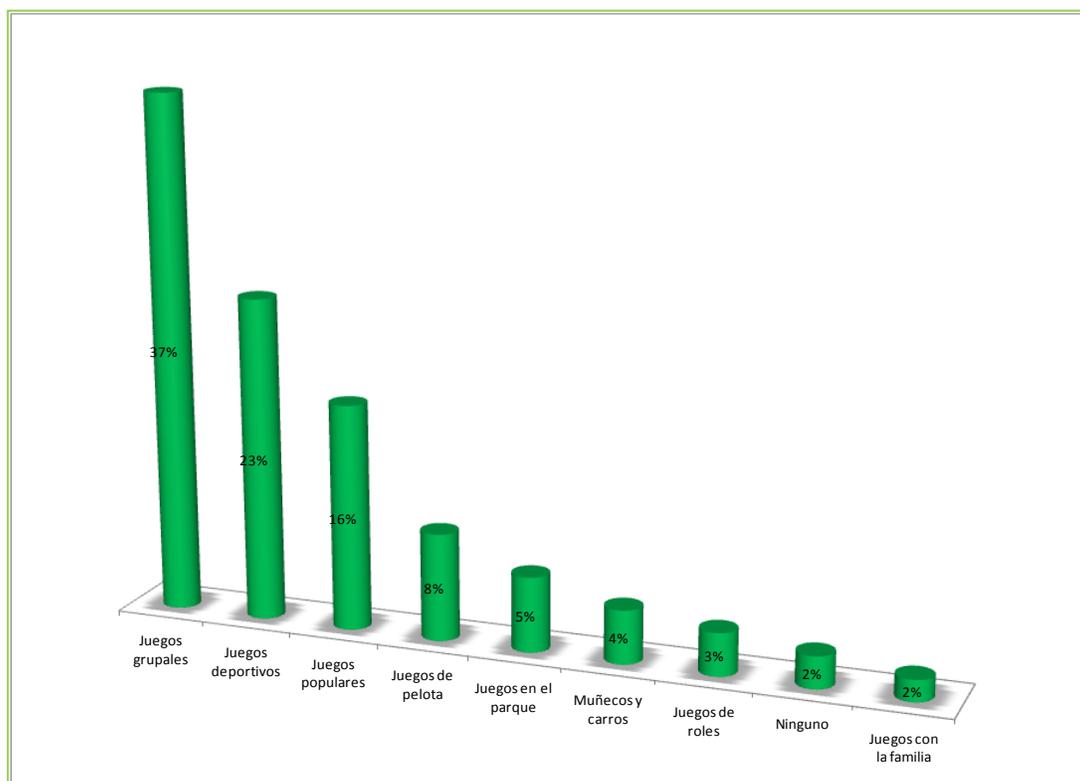


Tabla 3: Juegos a rescatar

Los habitantes de Chía encuestados consideran importante que los niños de hoy participen de los juegos grupales (yermis, ponchados, escondidas, cogidas, congelados, soldado libertador), el 23% rescataría para los niños de hoy los juegos deportivos, un 16% los juegos populares (trompo, coca, yoyo, bocholo, canicas, chicle, rondas infantiles), un 8% rescataría los juegos de pelota, el 5% juegos en el parque, el 4% con carros y muñecas, el 3% juegos de roles (a la mamá y el papá, al doctor, a la profesora), el 2 % opina que no rescataría ningún juego, y otro 2% los juegos con la familia.

2. ¿Cree usted que es necesario rescatar la práctica de juegos tradicionales por parte de los niños de hoy? SI____ NO_____ ¿Por qué?

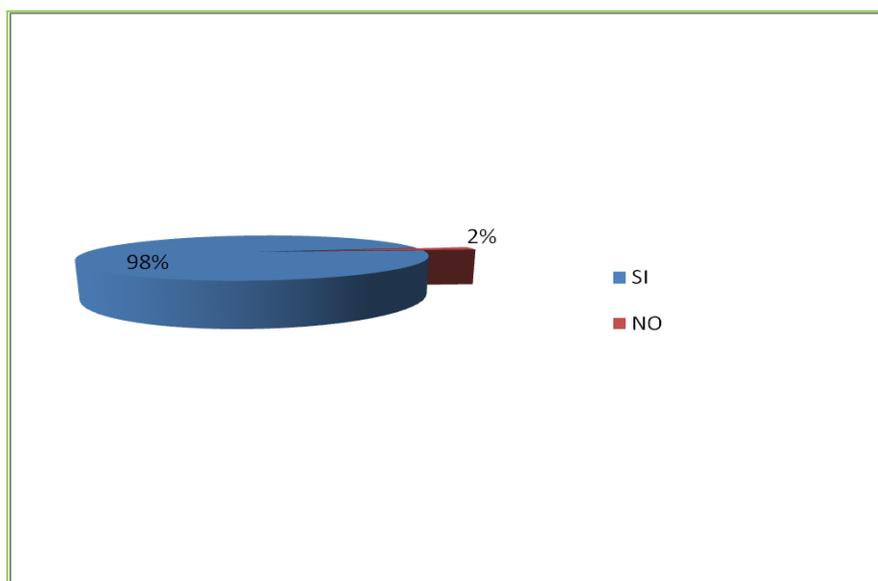


Tabla 4. Rescatar los juegos

En la pregunta número 4 los encuestados opinan en un 98% que es necesario rescatar la practica de los juegos tradicionales y un 2% opina que no es necesario.

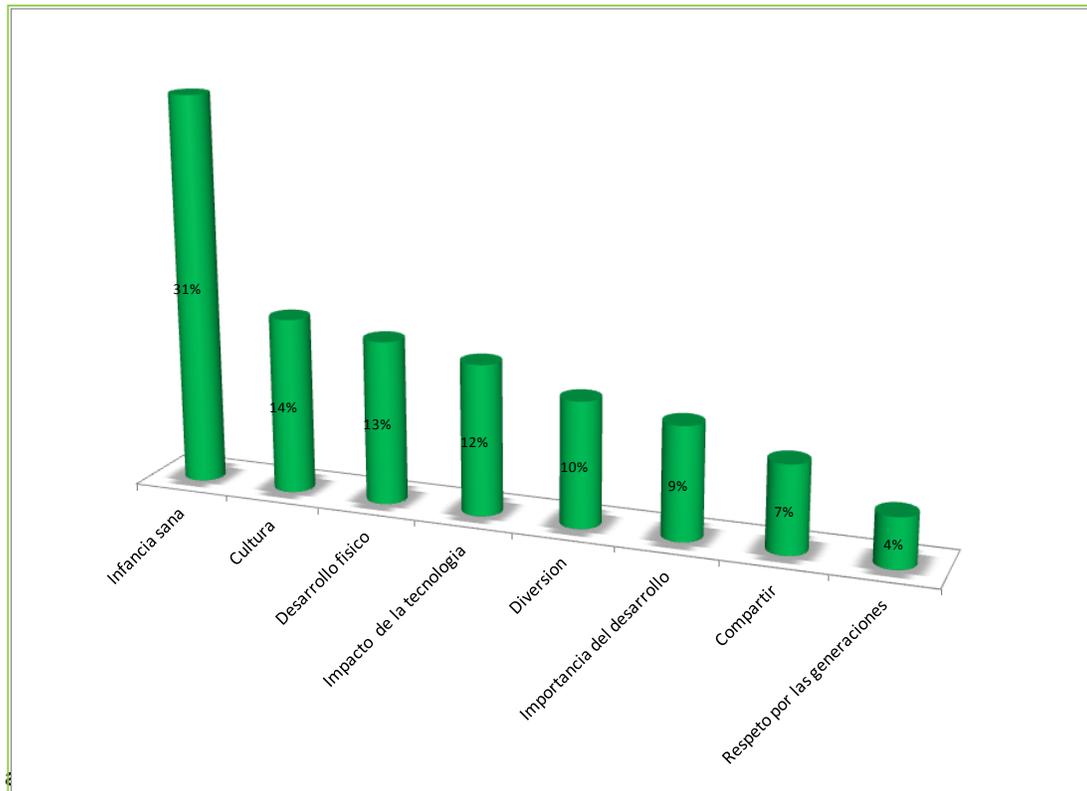


Tabla 4.1: Importante rescatar los juegos

En la tabla 4.1 frente a la pregunta expuesta los habitantes comentaron en un 31% que por una infancia sana, 14% por cultura, el 13% por un desarrollo físico, el 12% por el nivel alto en el uso de la tecnología, el 10% por diversión, 9% por la importancia del desarrollo de los niños y niñas, el 7% por compartir un espacio con otras personas y 4% por el respeto a las generaciones.

Con base al diagnóstico en la categoría de Juego, las actividades interculturales, los implementos y las personas con quienes se compartían los juegos a través del tiempo han demostrado ser relevantes al seguirse implementando, ya que surgen como necesidad de explorar y controlar su entorno. Generando de igual forma placer y

gozo al ser realizadas, a la vez contribuyen en el desarrollo de los niños y niñas permitiendo construir su propio conocimiento, estimulando su imaginación y creatividad, también afianzar su dominio corporal e intelectual, promoviendo a la interiorización de normas y valores como pautas de comportamiento social.

Categoría 2: Relaciones Sociales.

Los distintos espacios fomentan la interacción social de las relaciones que existen entre las personas que conviven en un mismo entorno, en la interacción social los habitantes influyen en el comportamiento, cada niño y niña va construyendo su propia identidad en la sociedad, este es un proceso de socialización fundamental en la etapa del desarrollo de los niños y niñas puesto que da respuesta a las necesidades básicas y al desarrollo comunitario.

5. ¿Con que personas jugaba usted en su infancia?

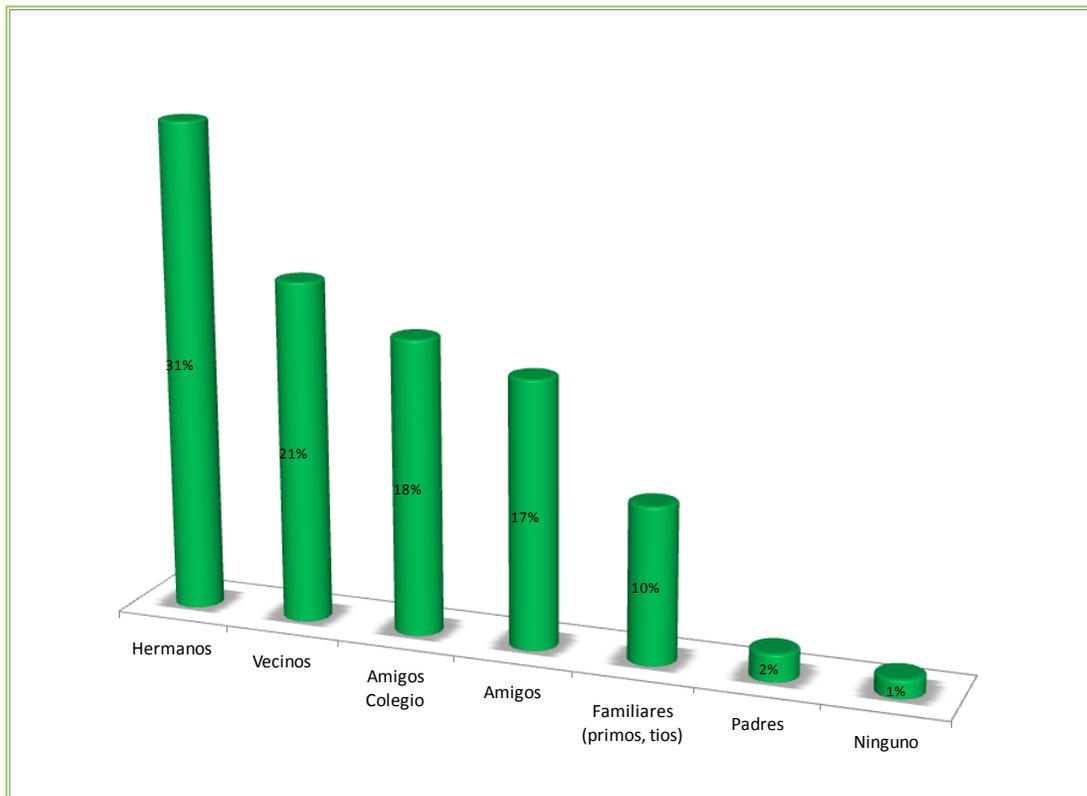


Tabla 5: Personas que acompañaban sus juegos

En la pregunta número 5 los habitantes encuestados respondieron que las personas con quienes jugaban en su infancia eran sus hermanos en un 31%, jugaban con los vecinos un 21%, el 18 % con los compañeros del colegio, el 12% con los amigos, el 10% con familiares como los tíos y primos, el 2% con los padres y el 1% jugaban solos.

4. ¿Cuáles eran las personas con quien más disfrutaba jugar?

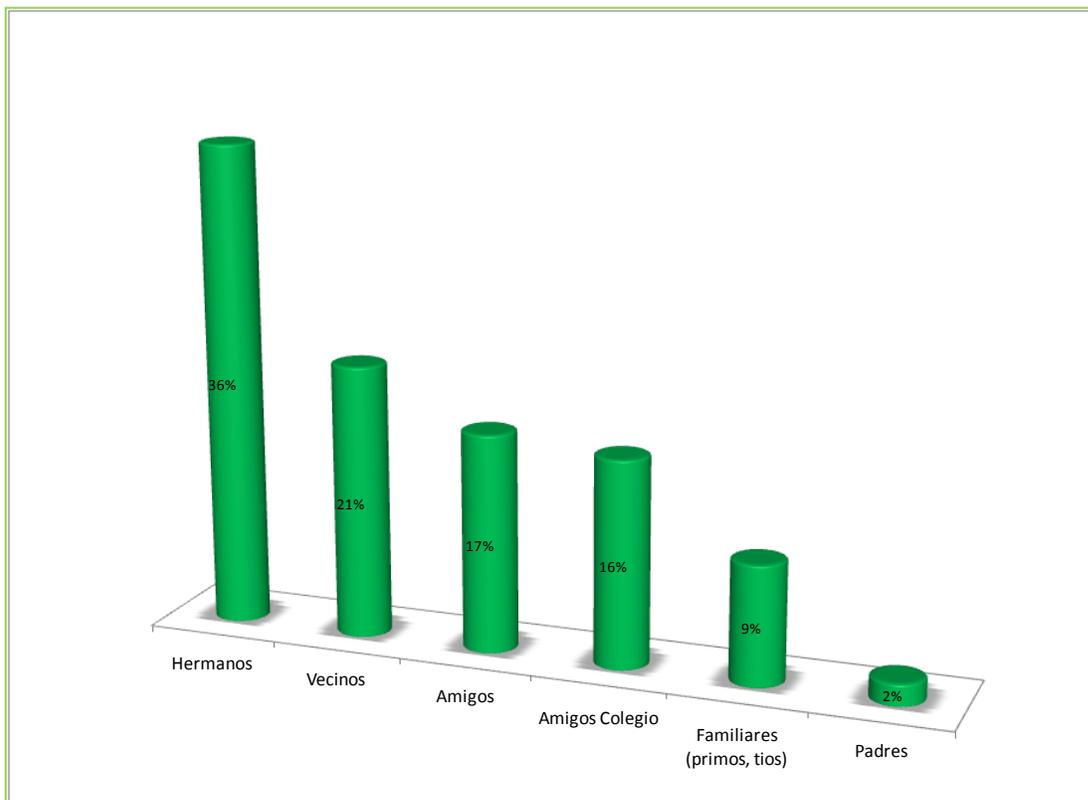


Tabla 6: Personas con quien más disfrutana jugar

El 36% de las personas encuestadas afirman que disfrutaban jugar con sus hermanos, el 21% con los vecinos, el 17% con los amigos, el 16% con los amigos del colegio, el 9% con los tíos y primos, y el 2% con los padres.

En la categoría de las relaciones sociales la mayoría de las personas encuestadas afirman que disfrutaban compartir diferentes actividades lúdicas, con sus familias reforzando de esta manera los lazos de unión familiar ya que se afianza los vínculos afectivos, expresando sentimientos y emociones para con cada uno de ellos,

permitiendo así una relación familiar más sólida y duradera caracterizada por el respeto, la confianza y la cooperación entre los miembros que la conforman.

Otro de los porcentajes representativos de la muestra en esta categoría la conforman los amigos vecinos con quienes se disfrutaba de los diferentes juegos favoreciendo así la comunicación y cooperación con sus pares, conociéndose a si mismo y conociendo a los demás.

Categoría 3: Espacios de Interacción.

El juego requiere de un espacio donde este se pueda desarrollar, favoreciendo de esta manera destrezas motoras, cognitivas, afectivas, comunicativas las cuales contribuirán a un pleno desarrollo integral, espacios como parques, patios, calles entre otros son escenarios donde los niños y las niñas pueden explorar, descubrir, e imaginar.

8. ¿En qué espacios jugaba usted en su infancia?

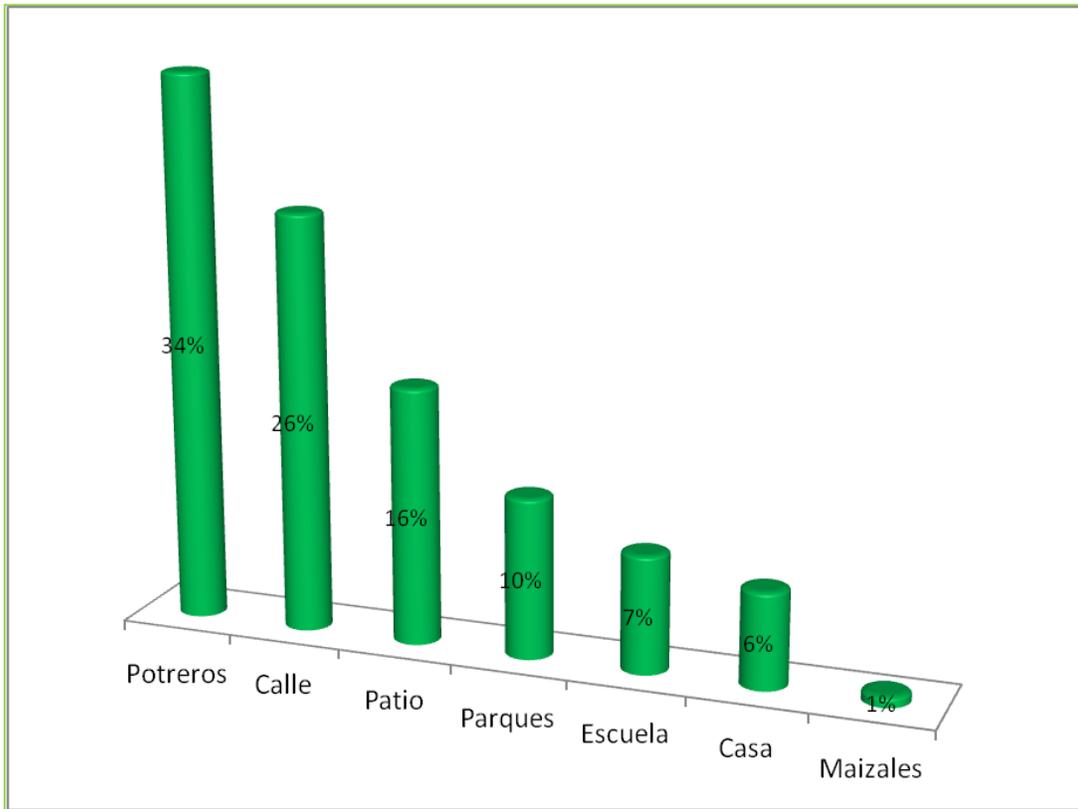


Tabla 7: Espacios de juego

En los espacios que utilizaban los habitantes encuestados del municipio el 34% jugaba en los potreros, el 26 % en la calle, el 16 % en los patios de sus casas o en la casa de su vecinos, el 10% en parque, el 7% en la escuela, el 6% en sus casas que eran amplias y 1% en los maizales.

9. ¿Cree usted que se han perdido los espacios para jugar? Si___ No___ ¿Por qué?

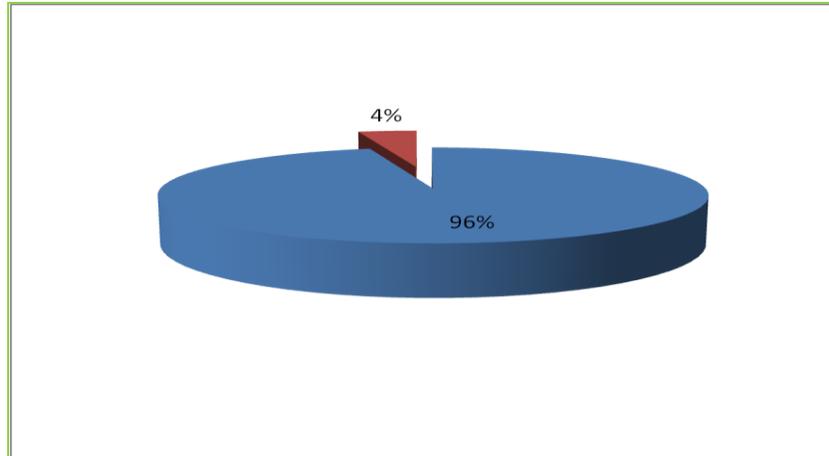


Tabla 8: Espacios que se han perdido para jugar

En la pregunta número ocho se pregunto por los espacios que se han perdido para jugar y los resultados arrojaron que SI un 96 %, en un NO 4%.

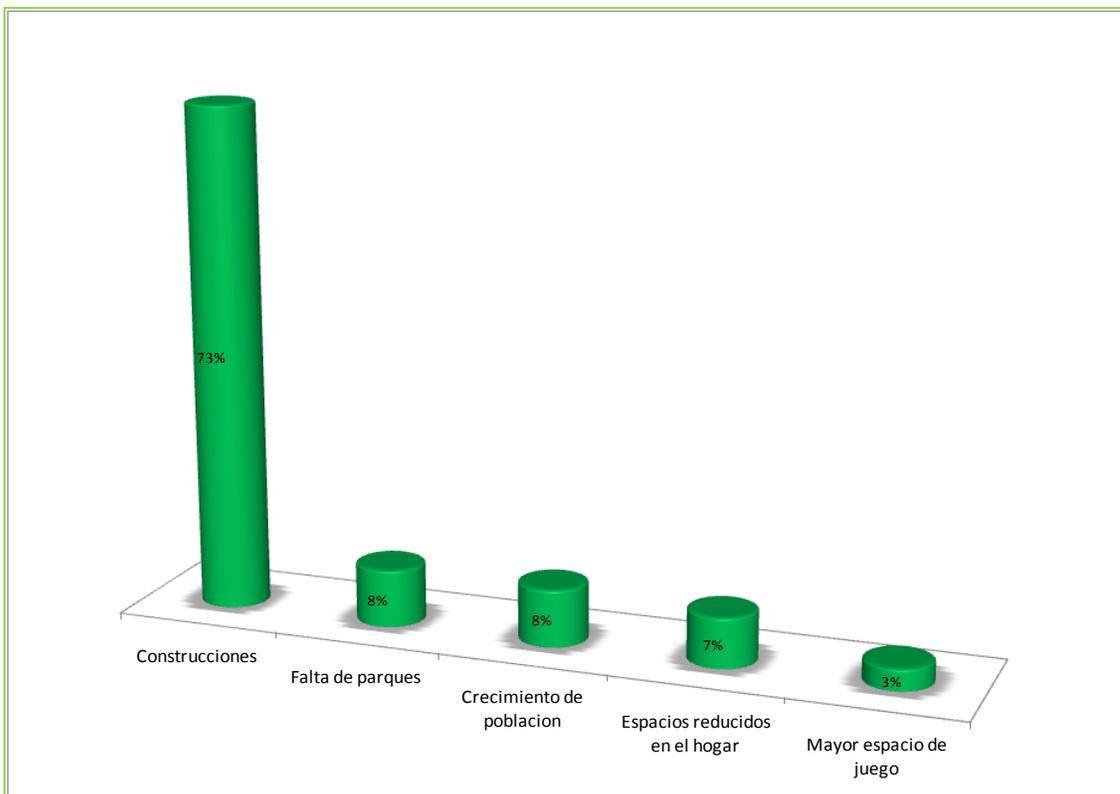


Tabla 8.1 Razones de la perdida de los espacios

En la tabla 8.1 se especifican las razones por las cuales se han perdido los espacios para jugar, construcciones 73%, falta de parque 8%, crecimiento de población 8%, espacios reducidos en el hogar 7% y el 3% dice que se cuenta con buenos espacios para jugar en el municipio.

9. ¿Le gustaría a usted que el municipio contara con un espacio de encuentro, juego, y aprendizaje donde pueda recordar y compartir con los niños de hoy los juegos de su infancia? Si___ No___ ¿Por qué?

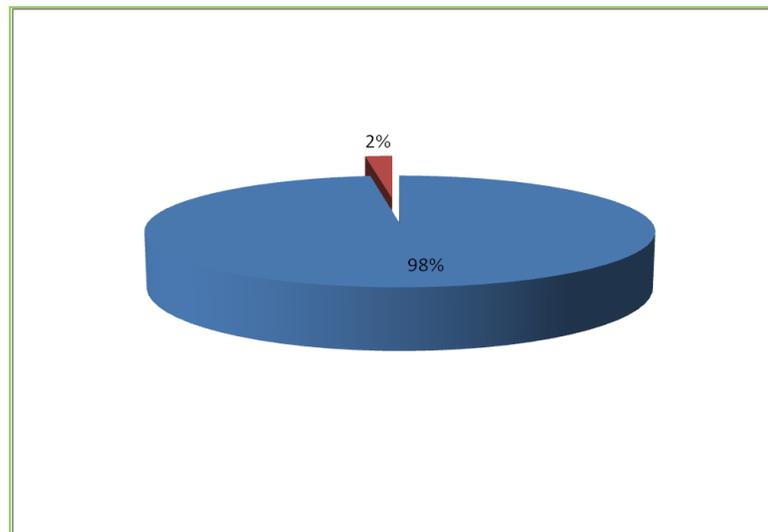


Tabla 9: Espacios de encuentro, juego y aprendizaje

En la tabla 9 los habitantes encuestados comentaron en un 98% que les gustaría que el municipio contara con un espacio de encuentro, juego, y aprendizaje donde pueda recordar y compartir con los niños de hoy los juegos de su infancia y por el no un 2%

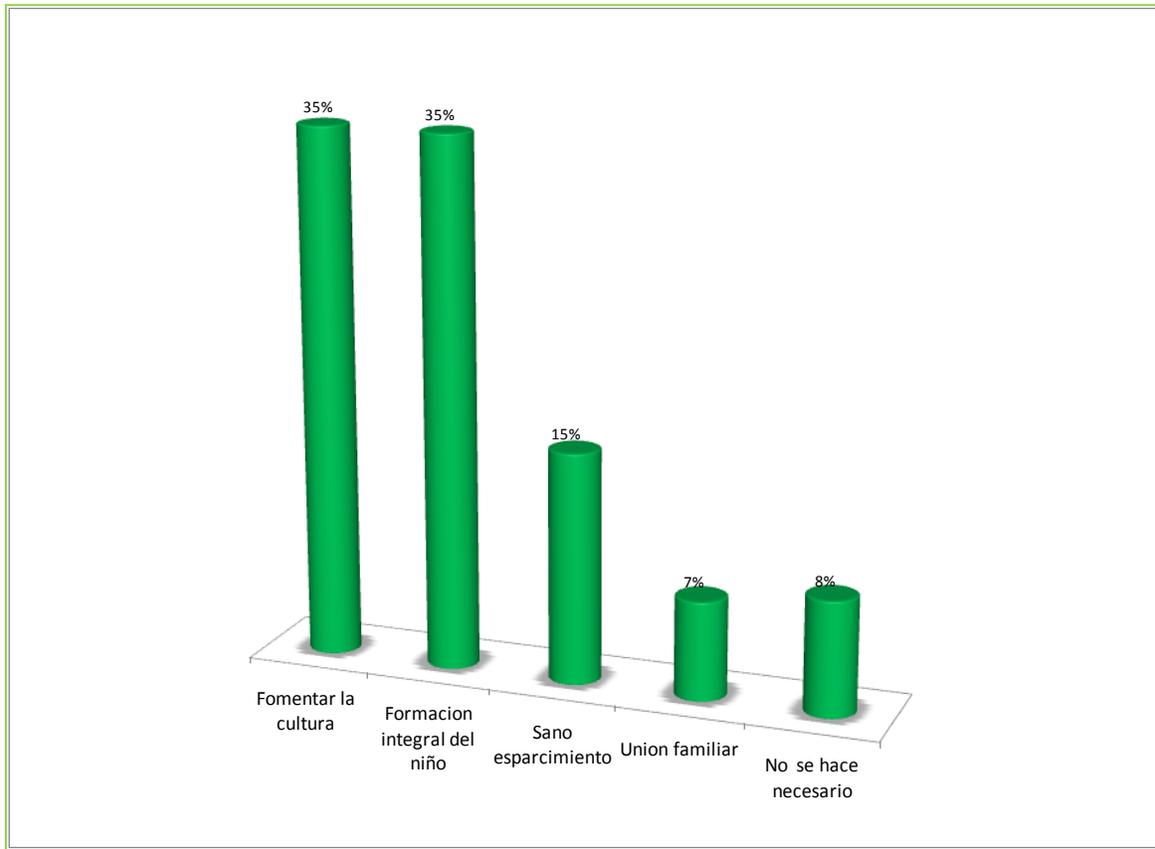


Tabla 9.1: Importancia de espacios en el municipio.

En la tabla 9.1 de los habitantes encuestados en un 35% respondieron que es importante tener un espacio para fomentar la cultura, un 35% para la formación integral del niño, el 15% por un sano esparcimiento, el 7% por la unión familiar y para el 8% no es necesario el espacio.

El diagnóstico de la categoría espacios de interacción difiere que los espacios más relevantes que utilizaban los habitantes del municipio de Chía, eran los potreros, ya que estos se encontraban cercanos a sus hogares y colegios, donde era fácil el acceso y podían disfrutar con sus pares de diferentes juegos y actividades. Las personas encuestadas afirman que en su época de infancia las calles eran más seguras que hoy en día, espacio que utilizaban como segundo lugar para encontrarse y

disfrutar de sus actividades; el potrero y las calles no son sitios seguros para los niños y las niñas de hoy debido a la inseguridad. Una de las razones por las que se han perdidos los espacios para jugar en la comunicada de Chía es la construcción, pues el crecimiento urbanístico y de población agotan los espacios y los parques que los niños y niñas necesitan para fortalecer su crecimiento y desarrollo integral. Por otra parte a los habitantes del municipio les gustaría contar con un espacio a través del cual se favorezca el desarrollo integral de niños y niñas, los vínculos familiares y sociales propendiendo hacia el reconocimiento de la cultura.

Categoría 4: Reconocimiento de la Cultura.

A través de la cultura conocemos los valores, las costumbres, creencias, normas, expresiones, estilos de vida, y maneras de vivir de un pueblo. Es a partir de los primeros años a través del juego, de la relación con el entorno social que el niño inicia ese descubrimiento de su cultura apropiándose de los elementos que la componen a fin de ir construyendo y desarrollando los rasgos de su personalidad.

Pertenecer a una cultura nos sitúa en un ámbito de lenguaje, costumbres, literatura, lengua, historia, que nos conducen al conocimiento de nuestras raíces, a demás la interpretación y el fortalecimiento de las estrategias diseñadas construyen herramientas fundamentales para vincular a la comunidad en procesos educativos, ambientales y sociales que propendan a la construcción y afianzamiento propias de la cultura.

10. ¿Recuerda usted algún mito, leyenda, costumbre propia del municipio de Chía?
¿Cuáles?

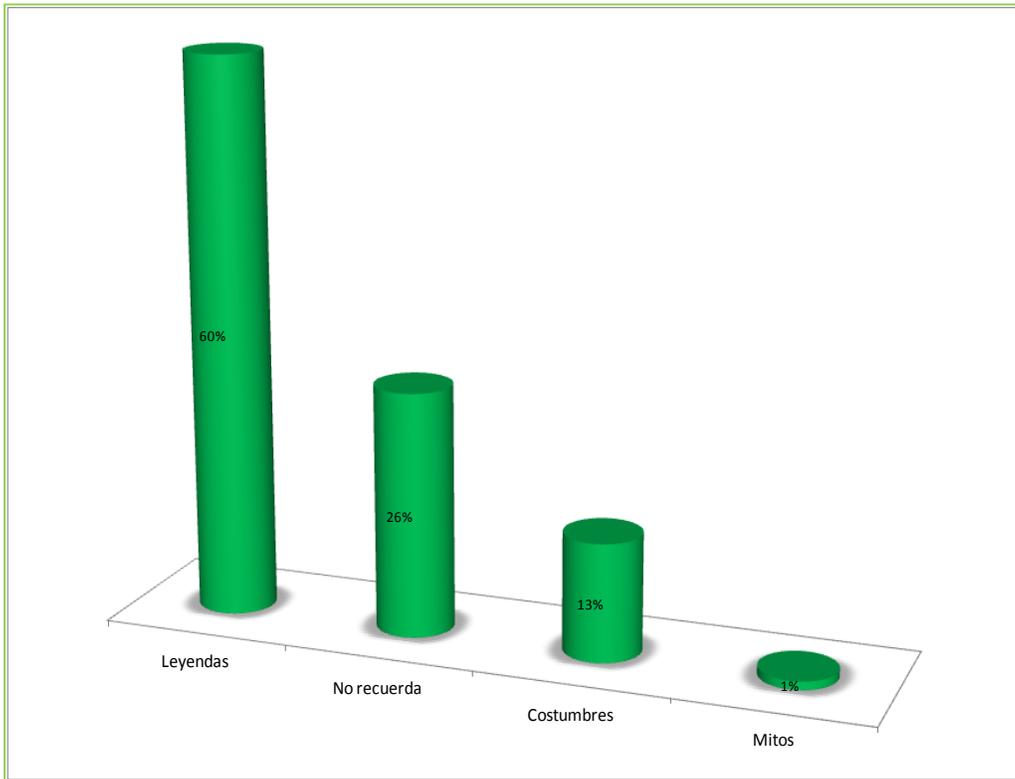


Tabla 10: Mitos, leyendas y costumbres.

La población encuestada recuerda el 60% leyendas (Diosa chía, La cueva del Mohán, La pata sola, monja sin cabeza, Cuchilla del cerro de la cruz, El encadenado, Castillo Marroquín, Apariciones en la Valvanera, Candileja), el 26 % no recuerda nada, el 13% costumbres (Celebración fiesta del maíz, Celebración santuario la Valvanera, Corralejas y cabalgatas, fiestas semestrales y el 1% mitos (salto de Bochica).

11. ¿Sabe usted de algún evento donde se rescate la cultura del municipio de Chía? SI
___ NO ___ ¿Cuáles?

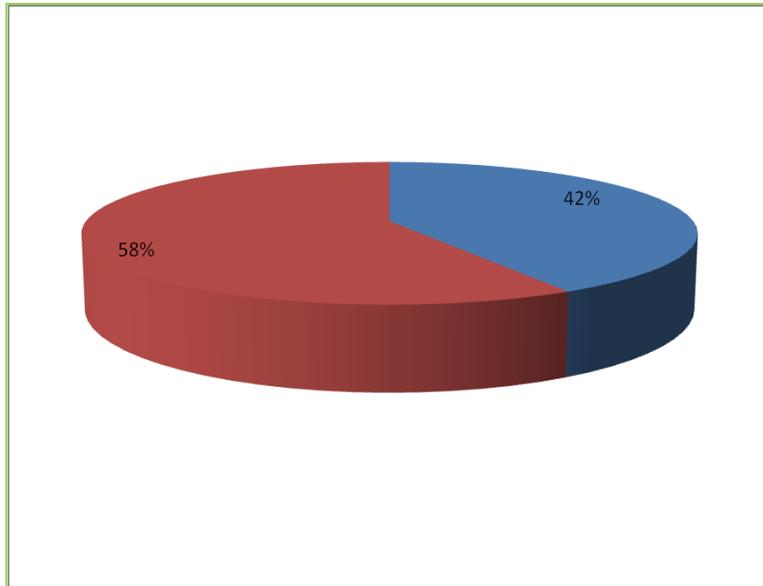


Tabla 11: Eventos municipales

Se indago a los habitantes encuestados por un evento de Chía, en el cual se rescate la cultura del municipio y como resultado muestra un si en el 58% y en no un

42%

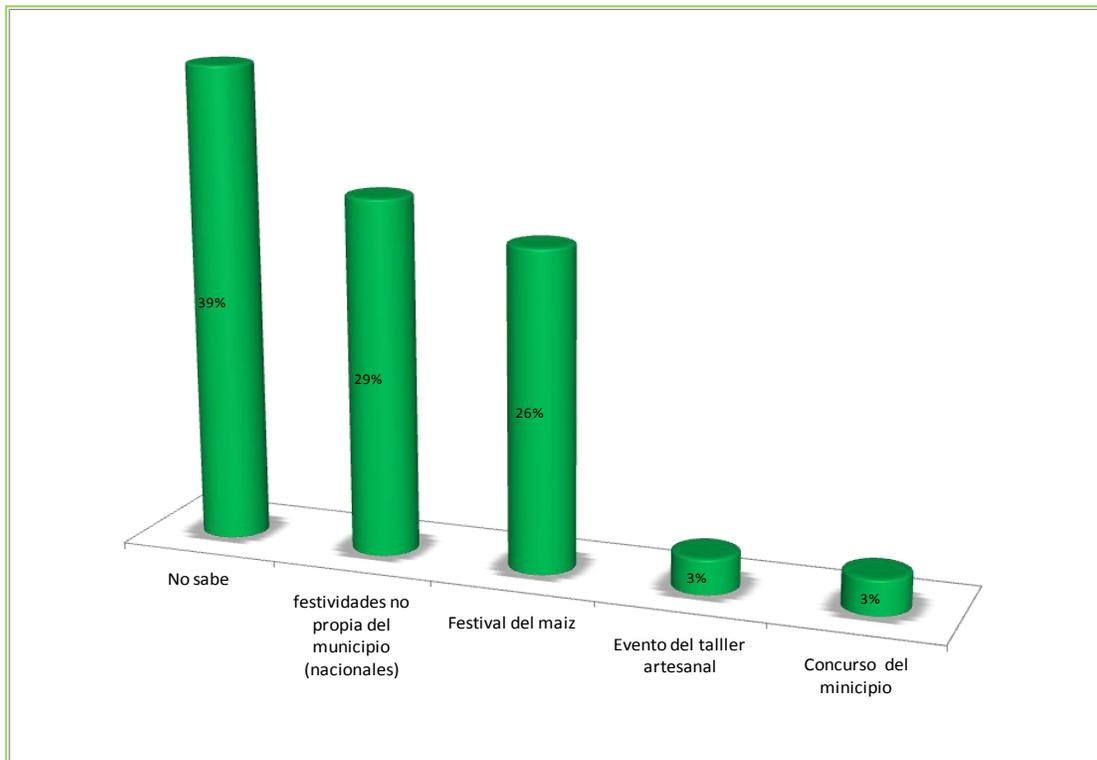


Tabla 11.1 Eventos del municipio

En la tabla 11.1 un 39 % de los habitantes no saben o no conocen acerca de eventos culturales, el 29 % de los encuestados afirman que las festividades no son propias del municipio, estas son celebraciones con temas nacionales, el 26% manifiesta celebrar el festival del maíz, el 3% eventos a cargo del taller artesanal y el 3% el concurso que organizó la Alcaldía y la emisora “Cuanto conoces de Chía”

12. ¿Qué le gustaría rescatar de las generaciones del municipio de Chía?

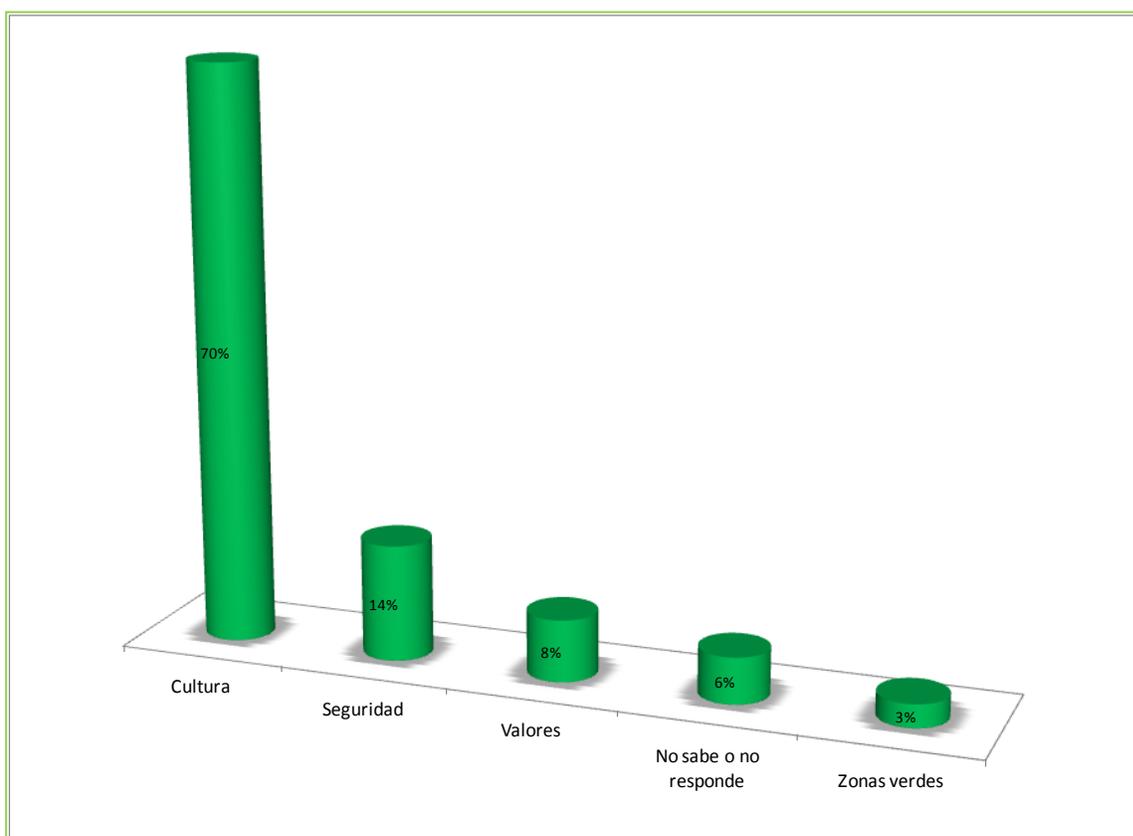


Tabla 12: Restitución de la cultura

Un 70 % de los habitantes les gustaría rescatar la cultura de las generaciones, un 14% la seguridad, un 8 % le gustaría rescatar los valores, el 6% no sabe o no responde y el 3% las zonas verdes.

Otra de las categorías propuestas hace alusión a los espacios de interacción, en este sentido la población manifestó que le gustaría que el municipio de Chía contara con un espacio de encuentro, juego y aprendizaje donde se pueda recordar y compartir con los niños de hoy los juegos de su infancia, bajo esta premisa se consolida nuestra intencionalidad referente a la propuesta expuesta, ya que a partir de un espacio que promueva al encuentro intergeneracional donde a través del juego y la lúdica como elementos dinamizadores se favorezcan procesos de socialización, aprendizaje significativo, y participación activa por cada uno de los visitantes, contribuyendo de esta manera a su desarrollo integral a partir de diversas estrategias lúdicas y didácticas enfocadas hacia el reconocimiento cultural, siendo este aspecto otra de las categorías abordadas y en la cual la muestra resulta ser más representativa indicando que a la población le gustaría que en el municipio de Chía, existiera un espacio en el que se pueda compartir con sus hijos, familias y demás miembros de la comunidad de juegos autóctonos y actividades encaminadas hacia el reconocimiento de la herencia cultural, las danzas folclóricas, artes plásticas, narrativa representada en los mitos y leyendas propios del municipio.

Frente a los resultados obtenidos en la categoría de reconocimiento de la cultura, se determina que aún se mantienen algunas costumbres y tradiciones típicas que identifican a los habitantes del municipio de Chía, entre ellas la fiesta del maíz, ya

que la siembra de este, es importante para algunos de los habitantes del municipio, entre ellos la comunidad indígena quienes habitan en el municipio y siempre han luchado por no dejar perder su identidad y sentido de pertenencia por este. De la misma manera la población encuestada afirma en su mayoría que se hace necesario rescatar la cultura, ya que es lo que verdaderamente los caracteriza como municipio donde los valores, creencias, costumbres y estilo de vida forman parte de lo que encierra su identidad.

9. Diseño de la Propuesta.

“Un Espacio Interactivo Pedagógico de Juego y Lúdica para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia del Municipio de Chía”

9.1 El por qué y para qué de la Propuesta.

Esta propuesta surge de un estudio preliminar que involucra conocer y comprender las necesidades del contexto, representadas en la falta de espacios ludicopedagógicos, la apropiación de la cultura habitual del entorno social, la falta de tiempo de los padres para compartir con sus hijos, quienes debido a la rutina del trabajo, las labores del hogar, compromisos y diferentes responsabilidades han ocasionando que la actividad lúdica de los niños y las niñas del municipio de Chía haya perdido su esencia y razón de ser, además la sociedad de consumo en la que nos encontramos avocados, representada en aparatos tecnológicos como el televisor,

computador, video juegos se han convertido en un sustituto de los juegos de antaño, coartando el desarrollo de la imaginación y la creatividad, convirtiéndose el juego en una actividad individual, donde no se comparte e interactúa con el otro.

Partiendo de lo anterior, y desde un enfoque de investigación de tipo exploratorio se aplicó un instrumento tipo encuesta a los pobladores del municipio de Chía cuyas edades oscilaran entre los 30 y 90 años, con el fin de indagar sus intereses, experiencias y conocimientos teniendo en cuenta cuatro aspectos fundamentales (categoría Juego, categoría relaciones sociales, categoría espacios de interacción, Cultura del municipio) los cuales permitieron que las personas expresaran su opinión frente sus recuerdos, sueños y realidades, invitando a la comunidad a reconocer su cultura y acceder con elementos de identidad, imaginación, creatividad, exploración y aprendizaje hacia la construcción colectiva del diseño de una propuesta pedagógica para la creación de un espacio donde a partir del juego y la participación en actividades lúdico pedagógicas se favorezca el desarrollo integral de los niños y las niñas del municipio de Chía y a su vez se apunte a la transformación de la realidad en lo social, cultural desde un aprendizaje significativo donde se comparta e interactúe con los demás, intercambiando y expresando emociones, sentimientos, pensamientos que busque propender por el reconocimiento de la cultura de Chía.

Se propiciará un espacio que permita la interacción entre los niños y niñas y sus acompañantes en un proceso de desarrollo de la ZDP (zona de desarrollo próximo) entendido como el nivel de desarrollo real determinado por lo que el individuo es capaz de hacer y aprender por si mismo resolviendo un problema o tarea y el nivel de

desarrollo potencial manifestado en lo que es capaz de hacer y aprender con la ayuda de otras personas imitándolas, observándolas o siguiendo sus instrucciones. Dicho espacio buscara otorgar herramientas pedagógicas enfocadas desde cuatro momentos (Tradición lingüística, Juegos Autóctonos, Expresión Artística, Huertas urbanas)

Cada uno de los momentos propuestos tiene una razón de ser en función de su finalidad promoviendo a la participación activa de los niños, niñas y acompañantes en la construcción del conocimiento a través del juego y la lúdica como herramientas que promuevan a generar un sentido de pertenencia por el municipio a través del reconocimiento de su historia, de las tradiciones, y de los sitios de reconocido valor turístico y cultural.

Por último, se definirá que este espacio lúdico-pedagógico al que se ha hecho mención, no es un espacio delimitado en físico, sino será la adaptación según exista la disposición en cada una de las Juntas de Acción Comunal del municipio, parques y zonas verdes; este espacio al que se ha hecho mención será definido como un lugar itinerante el cual permitirá a los niños, niñas y demás miembros de la comunidad tener un aprendizaje participativo y significativo en los diferentes sectores del municipio de Chía, este medio circulante que no esperará que los niños y niñas se dirijan a ella sino que por el contrario facilitará todo para que los niños se encuentren con ella.

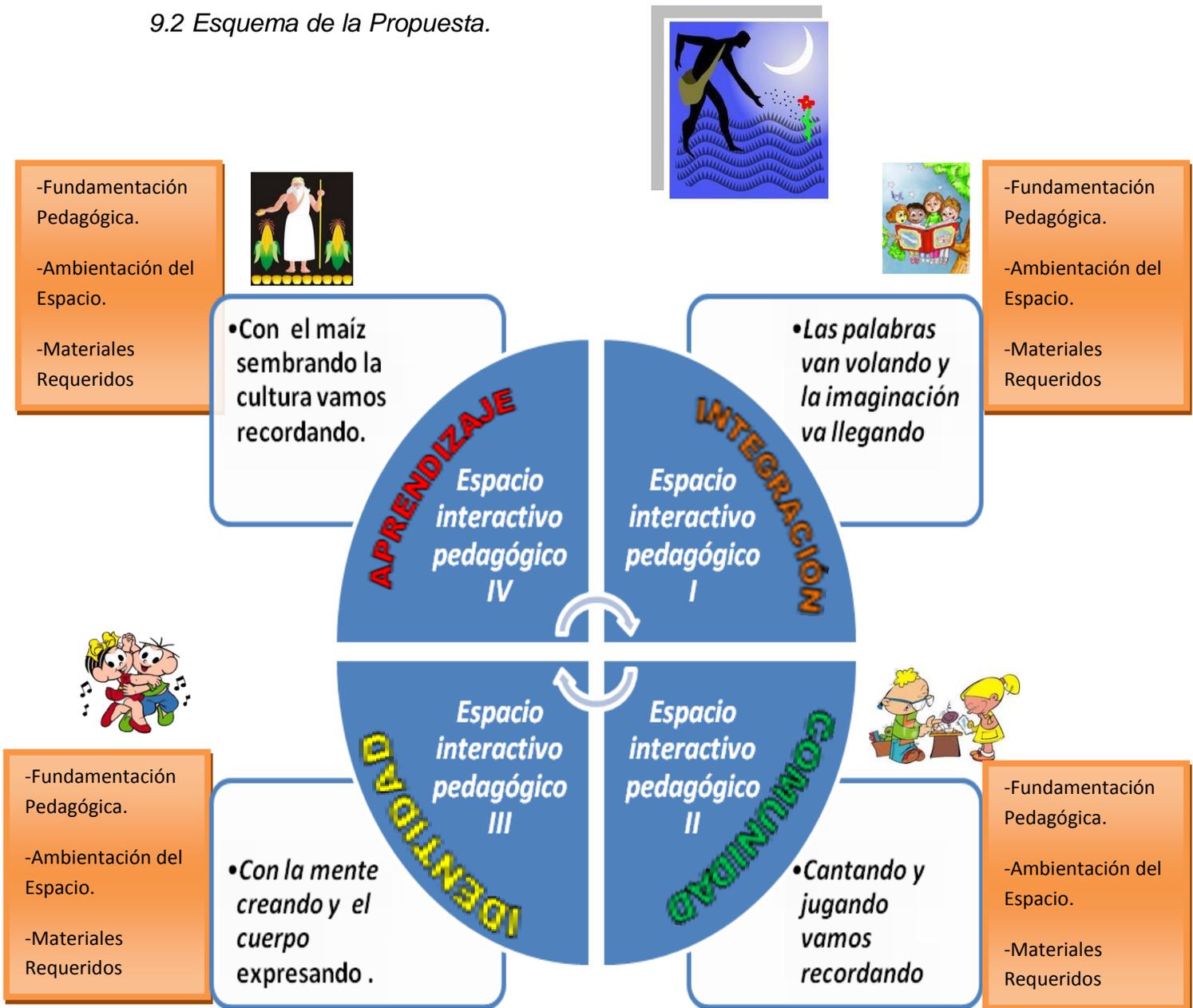
La estructura de este espacio itinerante tendrá un diseño evocando a la Luna la cual es reconocida como divinidad Muisca y ahora considerada como símbolo representativo del municipio de Chía, dicho lugar tendrá una forma de túnel en el cual

estarán distribuidos los cuatro espacios interactivos- pedagógicos. Tanto la entrada como la salida serán alusivas a los portales ubicados en el parque Santander zona central del municipio, los ventanales estarán adecuados con vitrales con figuras muiscas, el piso estará creado en goma donde se encontrara plasmado el mapa de Chía resaltando los lugares de interés de este.

Las paredes de los módulos contarán con un diseño alusivo a los monumentos y sitios de interés en cada uno de los momentos propuestos (Espacio Interactivo – Pedagógico I: las palabras van volando y la imaginación va llegando, Espacio Interactivo – Pedagógico II: cantando y jugando vamos recordando, Espacio Interactivo-pedagógico III: con la mente creando y el cuerpo expresando, Espacio interactivo - pedagógico IV: con el maíz sembrando la cultura vamos recordando)

A continuación, se puede observar la gráfica que representa la estructura de la propuesta donde se explica cada uno de los espacios Interactivos – Pedagógicos, a partir de los siguientes elementos: fundamentación e intención pedagógica, ambientación del espacio y los materiales requeridos.

9.2 Esquema de la Propuesta.



La propuesta pedagógica enfocada en cuatro espacios interactivos tiene como finalidad la integración de la comunidad de Chía, el aprendizaje significativo de los niños y niñas, a partir de la vivencia de experiencias enriquecedoras que favorezcan el estímulo de la creatividad, fantasía e imaginación, involucrando de manera activa a los visitantes al maravilloso mundo de la lectura, del juego, la siembra y la expresión.

A continuación se presenta la descripción de cada espacio pensado para la propuesta.

9.3 Espacio Interactivo – Pedagógico I: las palabras van volando y la imaginación va llegando

Fundamentación Pedagógica

Este momento busca favorecer la expresión verbal del niño y la niña, a partir de vivencias y experiencias significativas a fin de adquirir patrones lingüísticos pertinentes para desarrollar su competencia comunicativa, ya que es de reconocer que en los primeros años se desarrollan las habilidades para pensar, hablar, aprender en este sentido y a partir del espacio propuesto este escenario lúdico-pedagógico ofrecerá a los niños y niñas una experiencia significativa desde el acercamiento con los textos y material didáctico despertando de esta manera su imaginación y creatividad donde sean capaces por si mismos de inventar y narrar historias fantásticas e imaginarias.

De la misma manera se busca favorecer los vínculos familiares entre padres e hijos donde puedan disfrutar de un espacio maravilloso de lectura y afectividad

promoviendo así el gusto y amor por la misma, estimulando desde pequeños su deseo por narrar y contar historias imaginarias llevándolos al mundo de la fantasía y la imaginación permitiendo de esta manera que los padres conozcan sus necesidades e intereses mas próximos.

Ambientación del Espacio

El espacio propuesto en este momento se encontrara ambientado de la siguiente manera: los módulos armables estarán decorados con imágenes representativas del municipio de Chía en alto relieve, entre ellas la diosa Chía y la figura alusiva a los Muiscas - tipo caricatura. A su vez, se contara con el diseño del Castillo Marroquín el cual se empleara como teatrino. Las paredes de este espacio contarán con repisas en las cuales reposaran libros de diferentes géneros literarios, los niños y las niñas podrán deambular y elegir libremente el libro de su agrado disfrutando cómodamente de su lectura en cojines los cuales estarán distribuidos en este espacio.

Materiales Requeridos

Teatrinós- Títeres-disfraces-libros de cuentos ilustrados-audio libros de historias-pinceles-vinilos-colores-crayolas-hojas de diferentes tamaños- láminas con secuencias de historias-mitos-leyendas- marionetas, disfraces.

Los libros de imágenes para los bebés estarán diseñados en diferentes materiales como plástico, tela, cartón entre otros. Estos libros tendrán imágenes sencillas, sin texto, representando historias de la vida cotidiana que le resulten familiares al niño.

9.4 Espacio Interactivo – Pedagógico II: cantando y jugando vamos recordando

Fundamentación Pedagógica

El juego es una necesidad básica en el desarrollo integral del ser humano, pues es allí donde es posible integrar la fantasía y la realidad, creatividad, capacidades intelectuales y destrezas motoras reforzando de esta manera los lazos de unión familiar ya que se afianza los vínculos afectivos aspectos claves en la formación de su autoestima y personalidad a través de la motivación de sus padres, acompañantes, facilitadores, demás miembros de la comunidad considerados agentes activos quienes con su actitud promoverán una buena relación generando un interés en los niños y las niñas por el aprendizaje.

A través de juegos autóctonos se generarán actividades de concurso donde los acompañantes de la familia instruirán a niños y niñas, por medio de las experiencias que tienen en la ejecución de los juegos siguiendo el parámetro de la ZDP que indica como a través de alguien que domina mejor la actividad el niño o niña se puede acercar al aprendizaje.

Ambientación del Espacio

Los niños y las niñas encontrarán este espacio adecuado con música estimulante para bebés y música carranguera infantil para desarrollar, crear, imaginar y participar de los juegos autóctonos del municipio además los módulos armables estarán decorados con carteles y afiches representativos del puente el común y el relato de su historia escrito en prosa, este contará con mesas, las cuales tendrán pintadas ilustraciones de diferentes lugares del municipio, sillas de madera de diferentes colores, muebles decorados con lunas y figuras representativas de la cultura muisca; se dispondrá de un mueble en el cual los niños y las niñas encontrarán juegos y juguetes que desarrollen y ejerciten sus capacidades y habilidades emocionales, motrices y sociales. A su vez el espacio tendrá diversos materiales lúdicos para las diferentes edades.

Materiales Requeridos

En este momento se emplearán diversos materiales de uso tradicional y objetos de usos didácticos tales como material deportivo (pelotas, balones, aros, lazos), canicas, fichas didácticas de ensamble y construcción como juegos de lego, rompecabezas, concentras, arma todo, tapas, objetos para representar juegos de roles, tapetes de goma, juegos de memoria, encaje, bloques de construcción, bloques de madera, plástico, dominós, loterías, gimnasio en espuma, tapetes y objetos para la estimulación temprana, entre otros. Todos los materiales se encuentran enfocados hacia el jugar donde se aprende e interesa al niño y niña por la exploración de nuevas

cosas las cuales desarrollan sus sentidos, imaginación, habilidades sociales y creatividad.

En este ambiente se generarán actividades de concurso donde los acompañantes de la familia guiaran a niños y niñas, por medio de las experiencias que tienen en la ejecución de los juegos siguiendo el parámetro de la ZDP que indica como a través de alguien que domina mejor la actividad el niño o niña se puede acercar al aprendizaje.

9.5 Espacio Interactivo-pedagógico III: con la mente creando y el cuerpo expresando

Fundamentación Pedagógica

Durante los primeros años de vida los niños y niñas adquieren sus conocimientos, expresan sus sentimientos, pensamientos. Exploran y experimentan con todo aquello que les brinda el entorno empiezan el recorrido para desenvolverse en la sociedad. Desarrollando su imaginación, creatividad el conocimiento de si mismos y de los demás los cuales van a favorecer la adquisición de una mayor confianza y autoestima afirmando de esta manera su propia identidad.

En estos criterios ha de acentuarse la importancia que tiene en el desarrollo de la expresión corporal, musical, teatral y plástica ya que es la edad ideal para aprovechar el desarrollo artísticos a los cuales están expuestos. Teniendo en cuenta la curiosidad que posee el niño por el mundo y no basta tan solo con entregarles el

material es de vital importancia motivarlos y a la vez permitirles que se expresen por su propia cuenta.

Ambientación del Espacio

Este momento contará con dos imágenes representativas del municipio la cueva del Mohán y el templo Santa Lucia, expuestas sobre el modulo en alto relieve en forma de caricatura.

Otro de los elementos que harán parte de la ambientación de este momento serán música suave y luces

Mensualmente será ambientada con diferentes temas alusivos a diferentes festividades que se presentan durante el año (Enero: Fiesta de reyes, Inicio de clases, Marzo: día de la mujer y el hombre, Abril: inicio del año Muisca, día del niño y la niña, Mayo: día de la madre, Junio: día del padre, Julio: día San Pedro Muisca, vacaciones mitad de año, Agosto: mes de las cometas, Septiembre: día de amor y amistad, Octubre: día de Halloween, Diciembre: día de las velitas, navidad celebración de cumpleaños.)

Materiales Requeridos

Música popular cercana a nuestra cultura (guabina, torbellino, rumba criolla, raspa tierra y caranga, rondas Infantiles.)

Vestuarios para bailes: niñas: Camisa blanca con encajes, faldas con tonos oscuros (verde, negro, vino tinto)

Niños: Camisa blanca pantalón negro, debajo pantalón blanco, sombrero de jipa. Alpargatas elaboradas en fique cocido.

Videos donde se recopile bailes típicos que permitan identificar las características básicas de la danza.

9.6 Espacio interactivo - pedagógico IV: con el maíz sembrando la cultura vamos recordando

Fundamentación Pedagógica

Este espacio pretende fomentar en los niños y niñas de la comunidad de municipio de Chía la importancia que tiene la siembra, empleado como un recurso lúdico pedagógico, ambiental que promueva el cuidado, respeto y amor hacia la naturaleza, el trabajo agrícola, la preservación y el cuidado del medio ambiente. Teniendo en cuenta que al hacer énfasis hacia el reconocimiento de la cultura con descendencia muisca es de suma importancia la siembra del maíz al ser considerado como la fuente inagotable de vida para ellos estos granos de maíz contenían la energía del sol la que les iba a permitir un mejor desempeño a nivel social a través de la realización de actividades.

Dentro de la importancia y necesidad de la siembra para la cultura del municipio, se brindará la oportunidad al niño y la niña de expresar sus inquietudes y experiencias acerca de dicho tema, en este momento se plantearán procesos lúdicos generando intereses y curiosidades por las costumbres y vivencias de la cultura Muisca.

Ambientación del Espacio

El espacio propuesto en este momento tendrá un fraternal recibimiento con la música de la cultura Muisca de fondo, los niños y las niñas encontrarán gavetas decoradas alusivas a la cultura en esta se tendrán bolsas de tierra abonada y vasos.

Los bloques de las paredes se encontraran decorados con una gran imagen del cacique cultivando el maíz y carteles con pequeños mensajes alusivos al proceso de la siembra.

Materiales Requeridos

Vasos, materas, bolsas de tierra abonada, palas, palitos de paleta y de pincho, regaderas plásticas.

9.7 Metodología de la Propuesta

Este espacio itinerante al que se hecho mención, a través de sus diferentes momentos interactivos-pedagógicos que promueven a la integración de la comunidad de Chía, el aprendizaje significativo de los niños, niñas y la vivencia de experiencias enriquecedoras las cuales favorezcan el estímulo de la creatividad, fantasía e imaginación brindando a niños, niñas, y demás acompañantes tener la oportunidad de desplazarse por los diferentes espacios propuestos sin tener en cuenta un orden específico, con un intervalo de tiempo de 30 minutos en cada uno de ellos.

Cuando los niños, niñas, acompañantes y demás miembros de la comunidad lleguen a este espacio interactivo serán recibidos por un monitor educador quien dará una calurosa bienvenida y luego procederá a compartir con los niños, niñas algunas normas de convivencia de estadía en este espacio interactivo (poner los zapatos y objetos personales en el lugar indicado, cuidar los juguetes y demás materiales dejándolos organizados al finalizar las actividades, no comer dentro del espacio, respetar a los compañeros) luego se invitara a los niños a quitarse los zapatos y dejarlos en el zapatero a fin de que su estadía en este lugar sea mas cómoda.

El monitor educador llevara un control de asistencia de cada uno de los niños, niñas y demás visitantes ya que esto permitirá determinar el tiempo de estadía en los diferentes sectores de la comunidad.

Los niños, niñas podrán dirigirse y elegir el espacio interactivo pedagógico al que desee asistir, mientras que quienes no deseen asistir tendrán la oportunidad de realizar actividades de juego libre.

Dentro de las actividades propuestas se trabajara una programación mensual a través de actividades diarias donde los niños y las niñas podrán jugar libremente o realizar actividades de taller relacionadas con una temática específica la cual será propuesta y aprobada por los mismos niños y niñas (actividades donde se intercale el juego libre, la dramatización, expresión artística). Se contara en cada uno de los momentos con la participación inicial de los acompañantes para que lideren y expresen sus experiencias en las actividades planteadas, luego los niños y niñas procederán a realizar dicha actividad teniendo en cuenta sus conocimientos y las observaciones expuestas por los adultos.

A la vez se tendrán un momento de encuentro de dialogo colectivo donde a partir de diferentes preguntas tanto los niños, niñas y demás acompañantes opinen y aclaren dudas en determinados temas. Otras de las actividades de la programación serán las actividades especiales las cuales se realizaran mensualmente contando con la participación de los padres, acompañantes y demás miembros de la comunidad quienes a través de espectáculos de música, canto, baile, guitarra, imitación expondrán sus dotes artísticas. De la misma manera se abordaran actividades con otros colectivos a nivel cultural, recreativo, deportivo donde se favorezca las relaciones familiares y comunitarias. La autonomía y la libertad de los niños, niñas de forma que desarrollen y

potencien su capacidad de comprensión, análisis, reflexión en apuesta de un trabajo cooperativo.

Este espacio interactivo pedagógico trabajara de martes a domingo en un horario de 8:00 am a 6:00 pm. El tiempo de estadía de este espacio itinerante en cada uno de los barrios del municipio dependerá de la acogida y participación por parte de la población.

10. Conclusiones.

- El diseño de esta propuesta busca involucrar a la familia, comunidad en la concientización acerca de la importancia del juego, la lúdica, la cultura como parte fundamental en el desarrollo de los niños y niñas de 0 a los 8 años a la vez afianzar vínculos en actividades conjunto.
- De acuerdo a la encuesta realizada a los habitantes del municipio de Chía damos cuenta que a ellos les interesa tener un espacio amplio en el cual se puedan desarrollar diferentes actividades lúdicas para compartir sus experiencias con los demás, contar historias, cuentos, recopilar juegos, tradiciones, hacia el reconocimiento de la historia del municipio y de esta manera fortalecer vínculos familiares y sociales.
- La primera infancia es una edad determinante en el desarrollo de los niños y niñas es la etapa en la que se les facilita el aprendizaje, por esta razón se hace importante afianzar sus habilidades y destrezas a través de experiencias lúdico-pedagógicas que permitan favorecer su proceso de desarrollo a nivel cognitivo, socio-afectivo, corporal y comunicativo.
- A partir de la propuesta de un espacio ludicopedagógico se abre la oportunidad de reconocer la cultura propia del municipio, a través del juego y la lúdica como elementos dinamizadores en la formación integral de los niños y niñas de 0 a 8 años del municipio de Chía.

- El patrimonio cultural tiene una importancia relevante para la identidad y el sentido de pertenencia de una comunidad a través del tiempo de manera que puedan ser valorados adecuadamente por los habitantes del municipio y ser transmitidos de la mejor manera a las generaciones futuras.

- A partir del instrumento aplicado a los pobladores del municipio se puede deducir que se desconocen muchos de los aspectos relacionados con la historia y el patrimonio cultural y turístico, por ello se hace necesario un reconocimiento del legado cultural de las generaciones pasadas el cual debe darse a conocer a los niños y niñas de hoy, a fin de generar desde pequeños un sentido de pertenencia por su municipio donde conozcan su historia, sus tradiciones y sitios de reconocido valor turístico y cultural.

11. Recomendaciones

- Se recomienda a las directivas administrativas del municipio de Chía tener en cuenta a los artesanos de la comunidad en el momento la elaboración y montaje del espacio lúdico pedagógico.
- Dentro del espacio lúdico pedagógico se tendrá presente invitar a niños y niñas mayores de 8 años para que conozcan y participen de las actividades que se realizarán con la primera infancia.
- Se recomienda invitar personajes célebres como el adulto mayor al espacio lúdico pedagógico donde tengan la oportunidad de contar sus experiencias, personas experimentadas en charlas, conferencias, foros de interés pedagógico y cultural.

12. Referencias Bibliográficas

Alcaldía de Chía. (2012). Historia del municipio. Extraído el 28 de Marzo de 2012 desde <http://www.chia-cundinamarca.gov.co/>.

Álvarez, M & Méndez, I (1994). Propuesta de diseño y organización de una ludoteca tipo para el distrito capital. Bogotá: Monografía.

Ausubel, D. & Sullivan, E (1991). El desarrollo Infantil, Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos. México: Paidós,

Asociación de Ludotecas Francesas (2008). 11° Congreso Internacional de Ludotecas. Francia: ITLA

Barreto, N. Bohórquez, E. Rojas, A. (1997) La ludoteca una estrategia pedagógica en la formación integral del preescolar. Bogotá: Monografía.

Bruner, J & Palacios, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación. Madrid: Ediciones Morata.

Caicedo, V & Deaza G. (1985). El juego como instrumento de la expresión verbal en el desarrollo integral del niño y la niña. Bogotá: Monografía.

Cante, A & Parra E. (2001) Creación y organización de una ludoteca como expresión socio cultura. Yopal Casanare: Tesis.

Dinello, R. (2004). Ludotecas ludo creativas. Bogotá: Ed. Magisterio.

Elkonin, D. B. (1980). Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río.

Garaibordobil, M (2012) El juego y el juguete en la educación Infantil. Extraído el 20 marzo de 2012 desde <http://es.scribd.com/doc/48043203/el-juego-y-el-juguete-en-la-educacion-infantil>.

Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. Buenos Aires: Amorrortu.

García, A. (2002). Tratamiento y análisis de la documentación. La Habana: selección de lecturas.

Hernández, R. Collado, C. Baptista, L (2006). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.

Hincapié, A. (2001) La lúdica una bailarina estática. Universidad Nacional.

Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Madrid: Alianza.

Jiménez, C. (1996). La lúdica como experiencia cultural. Bogotá: Magisterio.

Maldonado, I. (1996). Ludoteca como espacio de desarrollo integral del niño. Chía: Tesis.

Monrroy M, Bueno L & Montealegre E. (2009) Ludoteca alternativa cultural para niños y niñas de la fundación castillo san Lucas. Bogotá: Tesis.

Palacios, J. (2.000) Relaciones familia-escuela. Madrid: Alianza.

- Paredes, J. (2003). Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica. Sevilla: Wanceulen.
- Parten, M.B. (1932) Social participation among preschool children. Journal of abnormal and social psychology.
- Piaget, J (1979) El mecanismo del desarrollo mental. Barcelona: Editorial Nacional.
- Piaget. (1971). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- Piaget, J & Inhelder, B. (1978) Psicología del niño. Madrid: Morata.
- Puche, R, Orozco, M, Hormaza, B, & Restrepo, M. (2009).Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. Documento N°10. Ministerio de Educación nacional: Bogotá.
- Rubiano M (2009) Ludoteca como estrategia pedagógica. Bogotá: Proyecto.
- Sabino, Carlos. (1996).El proceso de la investigación. Buenos Aires: Lumen.
- Santana, H & Pérez, S (2004). Chía siglo XIX. Chía. Publicación con los recursos de la casa de la cultura del municipio.
- Tamayo, M. (1999). Serie Aprender a Investigar. (Modulo 2 La investigación, pp. 54).Bogotá: ICFES.
- Vásquez, J. (2000). Creación de una ludoteca escolar en el Liceo nacional Agustín Nieto Caballero Santa fe de Bogotá: Monografía

Vigotsky, L. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona Crítica.

Vigotsky, L. (1988) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores cap.6: interacción entre el aprendizaje y el desarrollo. México: ed Grijalbo.

Vigotsky, L. (2004). Teoría de las emociones. Madrid: Akal.

Wallon, H. (1968). Del acto al pensamiento. Buenos Aires: Lautaro

13. Anexos

13.1 Instrumento.

ENCUESTA - COMUNIDAD DE CHÍA	
OBJETIVO DE LA ENCUESTA	
<p>Esta encuesta busca explorar en los residentes del municipio de Chía las experiencias en su infancia relacionadas con el juego, la cultura y el sentido de pertenecía por el mismo, con el fin de indagar la viabilidad de una propuesta pedagógica para la creación de un espacio el cual favorezca el desarrollo integral de los niños y las niñas entre los 0 y los 8 años del municipio.</p> <p>La información que proporciona será manejada con absoluta confianza y será usada solo con fines académicos.</p>	
<p>Edad:</p> <p>20-30 _____ 50-60 _____ 80-90 _____</p> <p>30-40 _____ 60-70 _____</p> <p>40-50 _____ 70-80 _____</p>	<p>Número de Encuesta:</p> <p style="text-align: center;">_____</p>
<p>Género:</p> <p>Masculino: _____ Femenino: _____</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>Estrato Socioeconómico</p> <p>1_ 2_ 3_ 4_ 5_ 6_</p>	<p>¿Cuáles son los miembros que componen su familia?</p> <p>Papá _____ Hijos _____</p> <p>Mamá _____ Hermanos _____</p> <p>Abuelos _____ Tíos _____</p> <p>Otros _____</p>
<p>Categoría: Juego</p>	
<p>1. ¿Qué tipo de juegos realizaba Usted en su infancia?</p>	
<p>2. ¿Cuáles eran los objetos con los que Usted acompañaba sus juegos?</p>	

3. ¿De los juegos que Usted realizó en su infancia cuáles rescata para los niños de hoy?

4. ¿Cree Usted que es necesario rescatar la práctica de juegos tradicionales por parte de los niños de hoy? SI_____ NO_____ ¿Por qué?

Categoría: Relaciones Sociales

5. ¿Con que personas jugaba Usted en su infancia?

6. ¿Cuáles eran las personas con quien más disfrutaba jugar?

Categoría: Espacios de interacción

7. ¿En qué espacios jugaba Usted en su infancia?

8. ¿Cree Usted que se han perdido los espacios para jugar? Si___ No___ ¿Por qué

9. ¿Le gustaría a Usted que el municipio contara con un espacio de encuentro, juego, y aprendizaje donde pueda recordar y compartir con los niños de hoy los juegos de su infancia? Si___ No___ ¿Por qué?

Categoría: Cultura del Municipio

10. ¿Recuerda Usted algún mito, leyenda, costumbre propia del municipio de Chía? ¿Cuáles?

11. ¿Sabe Usted de algún evento donde se rescate la cultura del municipio de Chía? SI _____ NO _____ ¿Cuáles?

12. ¿Qué le gustaría rescatar de las generaciones del municipio de Chía?

POR SU COLABORACION , "MUCHAS GRACIAS"

13.2 Cartas de validación.

Bogotá, Marzo 13 de 2012

ESTUDIANTES

Nubia Sastre Tovar

Fanny Cristancho Galán

Rosa Velandia Lizarazo

Programa

Licenciatura en Educación Para la primera Infancia

Universidad de San Buenaventura, sede Bogotá.

Reciban un saludo de Paz y Bien.

A continuación describo mis opiniones y sugerencias con respecto a la validación de una Encuesta, diseñada Ustedes, como instrumento a utilizar en el trabajo de grado del programa de Licenciatura en Educación para la Primera Infancia de la Facultad de Educación.

Observaciones:

1. El objetivo de la encuesta no debe ser el mismo de la investigación; por lo tanto se recomienda que replanteen dicho objetivo; especificando el propósito de la encuesta que por supuesto debe ser acorde a lo que pretenden investigar.
2. En la pregunta ¿De cuantos miembros se compone su familia?; esta pregunta induce al encuestado a escribir una cantidad o un número y con esa respuesta no identifican la conformación de la familia.
3. Con las preguntas 2, 3, 4,5 indagan al encuestado sobre los juegos de su infancia y pero no hay una pregunta que se relacione con el proyecto o que rescate de las preguntas anteriores para el proyecto.
4. Con la pregunta 7 inducen al encuestado a que se considere la cultura de Chía importante y además no tiene relevancia esta pregunta con el objetivo de la investigación.
5. El orden de las preguntas no es adecuado ya que saltan de un tema a otro y luego vuelven al tema anterior; como se evidencia con las preguntas 2,3,4,y 5, luego la pregunta 8 es del mismo tema pero la pregunta 7 esta en medio sin relación alguna con las anterior igual que la pregunta 8.

Concluyo que deben replantear esta encuesta ya que las preguntas solo les dará como producto el tipo de juegos que el adulto encuestado ha jugado en su infancia; estas respuestas no son relevantes para el objetivo de la investigación.

Considero que deben tener muy claro conceptos como:

Pedagogía

Didáctica

Cultura

Juego y desarrollo integral para que se note una coherencia contextualizada en la encuesta con relación al propósito de la investigación.

Cordialmente,


Adriana Clavijo Jiménez

Magister en Educación

Profesor Asociado

Universidad de San Buenaventura, sede Bogotá



Diseño de una propuesta para crear un espacio lúdico-pedagógico que permita fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas del municipio de Chía.

Bogotá, D.C., 25 de marzo de 2012

Srtas.
FANNY CRISTANCHO GALÁN
NUBIA SASTRE TOVAR
ROSA VELANDIA LIZARAZO

De antemano agradezco la confianza para realizar la evaluación del instrumento que diseñaron para el proyecto que tiene como fin el *diseñar una propuesta pedagógica para crear un espacio que permita fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas de los 0 a los 8 años del municipio de Chía a través del juego y la participación en actividades lúdicas.*

A continuación aparecen mis apreciaciones, que espero les sirvan para fortalecer el instrumento y por ende, posibilitar los objetivos propuestos en dicho proyecto.

Como facilidad en la sistematización, debería ir ya codificado el número de la encuesta. Veo que aparece un espacio destinado para el número de la encuesta, de qué forma van a garantizar que no se repita el número y dificulte el seguimiento en la sistematización, así que cuando saquen el paquete final para la aplicación codifiquen previamente cada formulario.

En el cuadro de "Objetivo de la Investigación", considero más pertinente enunciar el propósito de la encuesta más que el objetivo de la investigación. Debe ser claro para quienes van a diligenciar el instrumento saber que busca el instrumento, podrían dejar ambos. Además, al final me imagino indican la confidencialidad, allí aparece la confianza, definir esto.

Las preguntas pueden estar bien enunciadas pero sin conocer el propósito del instrumento es complicado aportar sobre su pertinencia, pero trataré de hacerme una imagen de lo que buscan sobre las precisiones que hacen con los aspectos generales del proyecto.

Colocar el nombre de quien diligencia el instrumento puede generar una barrera para responder con mayor tranquilidad, no veo la necesidad de indicar esto, además las personas estarían más abiertas a responderla y a ser más objetivos. Lo que si podría dar elementos importantes es la edad, para ello pueden colocar franjas de edades para identificar los juegos por generaciones.

Siguiendo por la misma línea de arriba, el nombre del barrio es intrascendental a cambio del estrato socioeconómico que si da elementos importantes para el proyecto.

En el número de miembros, en la parte de "otros", abrirlo para precisar de quién o quiénes se trata.

En relación a las preguntas, queda la sensación que se hizo una lluvia de ideas y se iba montando el instrumento. Es importante identificar unas categorías que le den un sentido

lógico a cada pregunta, por ejemplo se podrían usar como categorías de acuerdo a las preguntas que tienen planteadas en el instrumento las siguientes: relaciones sociales (con quienes jugaban), juegos (identificar los juegos tradicionales del municipio), espacios de interacción (lugares de desarrollo de los juegos), pueden ser otros pero si dejar claros para que cuando se construyan las preguntas no den la sensación que se está pasando de un tema al otro de manera aleatoria, el instrumento debe evidenciar la claridad que se tiene dentro del proceso mismo de la investigación.

En la pregunta 2, cambiar la palabra juguetes por elementos u objetos, esto con miras a facilitar semánticamente la respuesta, ya que el concepto de juguete puede ser diferente para cada generación.

La pregunta 5, en que le aporta al instrumento, si la respuesta es una Barbie le da sentido a esta pregunta?, revisar.

La pregunta 6, está condicionando al proyecto y si este tiene un sentido pedagógico quienes pueden determinar cuáles son los espacios adecuados son ustedes.

La pregunta 7, asume por anticipado que a las personas les interesa rescatar la cultura del municipio, posiblemente no sea tal.

La pregunta 9, al final debe solicitársele a quien la está respondiendo que amplíe, o de lo contrario se quedan con un si o un no.

La pregunta 10, le aporta a la investigación ya que podría abrir los espacios para que ustedes indaguen más sobre la cultura del municipio, pero esto si es el propósito del instrumento. Revisar.

La pregunta 11, y si no conocen nada de la cultura de Chía, esto invalidaría la pregunta.

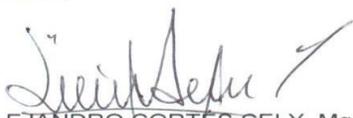
La pregunta 12, indaga por la casa de la cultura, qué tiene que ver esto con el proyecto de ustedes.

CONCLUSIONES

Definiendo las categorías, se facilita la construcción de cualquier instrumento, además centra en lo que se quiere indagar evitando salirse de la temática.

Espero con este aporte, más que desestimularlas, es que logren sus propósitos con el proyecto.

Cordialmente,



LUIS ALEJANDRO CORTÉS CELY, Mg. Ed.

Diseño de una propuesta para crear un espacio lúdico-pedagógico que permita fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas del municipio de Chía.

13.3 Replica a escala diseño de la propuesta.



Diseño de una propuesta para crear un espacio lúdico-pedagógico que permita fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas del municipio de Chía.

